GIUOCHI
POPOLARI VENEZIANI

RACCOLTI E DESCRITTI

DA

DOM. GIUSEPPE BERNONI

VENEZIA
TIPOGRAFIA MELCHIORRE FONTANA

1874

Prezzo Lire 2:—

ALLA MEMORIA DI MIO FRATELLO EUMENE

GIUOCHI
POPOLARI VENEZIANI

RACCOLTI E DESCRITTI

DA

DOM. GIUSEPPE BERNONI

VENEZIA
TIPOGRAFIA MELCHIORRE FONTANA

1874

Ai Lettori

Dopo i Canti, *le* Fiabe *e gli* Indovinelli, *e dopo le* Leggende *e le* Preghiere, *presento ai lettori una raccolta di* Giuochi, *di cui ebbi a far tesoro ne' miei pellegrinaggi ai punti estremi della città, dove non sono ancora del tutto spente le vecchie tradizioni e gli usi dei nostri maggiori. — E mi parve che questo arrischiarli al vortice della pubblicità non dovesse essere cosa del tutto improficua, sì dal lato degli studii dialettologici, come da quello ben più interessante e profittevole delle indagini demopsicologiche, a cui da qualche tempo in Italia s'è dato per virtù di alcuni volenterosi opera tale da far sperare prossimo il giorno in cui avranno il loro pieno sviluppo.*

E difatti questi giuochi vengono come a porgere cognizione di uno stadio finora quasi inesplorato della vita popolare, e completano, per così dire, la serie dei materiali

ch'io mi son proposto di raccorre, onde altri collo studio potesse conoscerla e renderla palese.

E ancora un altro intendimento mi mosse a questa pubblicazione.

Il giuoco, chi può non ammetterlo? è una necessità nei ragazzi, i quali poi inconsciamente quasi sempre lo rivolgono ad utili scopi, come si può vedere in molti fra quelli ch'io presento, dove, o s'addestra il corpo alla grazia, all' agilità ed alla forza, o s' acumina l'intelletto alle subite concezioni ed alle pronte risposte. Ora io mi vo domandando perché questa necessità non sia rivolta interamente e da tutti i lati ad un utile fine. Mi pare che qualcuno di coloro che tanto s' interessano alla generale diffusione dei fisici esercizii, o di quegli altri che hanno tanto a cuore che in Italia s'arrivi finalmente a parlare una sola, una buona lingua, dovrebbero prendere in considerazione tali giuochi; e quelli acconciandoli in parte ed adattandoli, e questi eliminando parole e strofe e cantilene, di cui talune ora senza significato, e sostituendovi belle e buone cose e ben dette, formassero un libro che, per cura di cui spetta obbligatoriamente diffuso nelle scuole, fosse con piacere e con

gioja accolto ed usato dai ragazzi, i quali avrebbero così in esso un mezzo di utile e gradito divertimento.

Con questo voto chiedo licenza ai lettori, augurandomi che qualcuno di loro, penetrato delle mie intenzioni, possa e voglia mandarlo a felice compimento.

Venezia, Marzo 1874.

D. G. BERNONI.

GIUOCHI
POPOLARI VENEZIANI

1. La Pimpinela.

Si fa dalle mamme e dalle balie ai bambini di quell'età che sono ancora in fasce, per acquietarli. Avvicinano al viso del bambino la mano destra, tenendo ben aperte e rivolte all'insù le dita, e la muovono di continuo in senso ondulatorio, segnando con esso la cadenza degli accenti di questi versi:

La Pimpinela, la pimpinà,
La vol i bezzeti dal so papà;
'L papà no ghe n'à, la mama ghe cria:
La pimpinela la xè finia.

o anche:

La Pimpinela la va, la vien;
La lissia bogie, el mastelo xè pien;
Un poco de pan, un poco de vin
Per sto povaro fantolin!

---

2. Tru tru, tru tru, cavalo.

Si piglia sulle ginocchia il bambino, e facendolo saltellare dolcemente, si dice:

Tru tru, tru tru, cavalo,
La mama vien dal balo

Co le tetine piene,
Per darghe a ste putine;
Le putine no le vol,
La mama ghe le tol,
El papà el le sculazza
In mezo de la piazza;
I omeni le varda,
I ghe dà de la mostarda;
Mostarda, mostardin:
Butile zò del balconzin!

o anche:

Andemo a la guera
Per mare e per tera;
E cataremo i Turchi,
Li mazzaremo tuti;
E co' saremo là,
Faremo tera patatà (1).

oppure:

Margarita mazorana,
To' sù i seci e va per aqua;
Va per acqua a la fontana,
Margarita mazorana,
Margarita, rosa e fiori,
Margarita va in amori;
Va in amori a la mastela
Margarita, fate bela;
Co 'l cordon, co la cordela,
Per andare soto tera;
Soto tera gh' è Verona,
Che se pesta l'erba bona:

(1) È l'unico canto che in qualche modo ricordi le secolari guerre dei Veneziani contro i Turchi.

L' erba bona fa fenocio,
  Margarita trà de ocio;
Trà de ocio a un bruto vecio
  Che à la barba infin al peto;
Infin al peto, infin al cao:
  Oh, che vecio sgarbelao!
— Mi so' un vecio dispiassente,
  Gò çent' ani e no gò gnente;
Ma mi gò la cuna d' ora,
  E te canto la nina-nana.

come anche:

La vecia rabina
  La va in cusina,
La tol el cortelo,
  La mazza l'oselo;
La tol el piron,
  La mazza el capon;
La va su l' altana,
  La fila la lana,
La fila la stopa:
  El diavolo el la copa.

---

3. Din-don.

Si piglia il bambino sotto le ascelle, e facendolo camminare, si canta:

Din-don campanon,
  Le campane de San Simon
Le sonava tanto a forte,
  Le butava zò le porte;
Le porte giera de fero,
  Volta la carta, ghe xè un scabelo;

Sto scabelo pien de broche d'oro,
  Volta la carta, ghe xè un buçintoro;
Sto buçintoro pien de galioti,
  Volta la carta, gh'è dô pomi coti;
Sti pomi coti, coti in pignata,
  Volta la carta, ghe xè una gata;
Sta gata fava gatei,
  Volta la carta, ghe xè dô osei;
Sti do osei montava in çima,
  Volta la carta, ghe xè dô che çena;
Do che çena çenava de bon,
  Volta la carta, ghe xè un capon;
Sto capon no giera coto,
  Volta la carta, ghe xè un osto;
Sto osto fasseva ostaria,
  Volta la carta: la xè finia.

---

4. Burata-burata.

Si tiene per le mani il bambino posto a sedere di fronte sulle ginocchia, e tirandolo innanzi indietro come si fa dello staccio, abburattando la farina, si canta:

Burata, burata,
  I spini per la gata,
I ossi per i cani,
  I fasioi per i furlani;
El megio per i osei,
  La papa per i putei,
La cota per i preti,
  La molena per i veci;
El vin per i imbriaghi,
  I anzoleti per i zaghi.

oppure:

Burata, burata,
  Doman faremo el pan;
  Faremo una fugazza,
  Ghe la daremo al can;
  Burata ti, burata mi,
  Burata quela vecia
  Che dise mal de ti.

e anche:

Burata farina
  De dona Caterina;
Buratimene un saco,
  Che te darò un ducato;
Ducato, ducaton:
  Butila, butila zò del balcon!

come pure:

Uno, due, tre:
  El papa no xè re,
El re no xè papa,
  El pan no xè fugazza,
Fugazza no xè pan,
  Ancuo no xè diman,
Diman no xè ancuo,
  Tripe no xè bô, ecc., ecc.

che finisce poi col:

Burata ti, burata mi,
  Burata quela vecia
  Che dise mal de ti.

---

5. Tamburin de Franza.

Si batte leggermente colla mano la pancia del bambino, e si canta:

Tamburin de Franza,
Cossa gastu in questa panza?
Gò del pan e gò del vin:
Bati, bati, tamburin!

---

6. Recia bela.

Si toccano al bambino le orecchie, gli occhi, la bocca, e pigliandogli il naso e con grazia dimenandoglielo, si dice:

Recia bela,
So sorela;
Oceto belo,
So fradelo;
Porta di frati,
Bataor che bati.

---

7. Un'orada . . . .

Si segnano man mano la fronte, gli occhi, il naso, la bocca, e pigliando da ultimo le orecchie del bambino, si dice:

Un' orada
Do caparozzoli,
Un rombo,
'Na çesta.
Dò sportele per el pesse.

---

8. Deo menuelo.

Si pigliano ad uno ad uno, cominciando dal mignolo, le dita del bambino, e si dice:

Deo menuelo,
  Piera d'anelo,
Più longo de tuti,
  Scana capuzzi,
Mazza babai:
  Ahi, ahi, ahi!

9. Questo dise.

Come sopra, cominciando però dal pollice:

Questo dise: — Gò fame —
Questo dise: — No ghe xè pane. —
Questo dise: — Lo faremo dimane. —
Questo dise: — Ghe n'è un tocheto nel cassetin. —
E questo: — Damelo a mi, chè so' el più pichenin. —

10. Questo gà fato 'l vovo.

Come sopra.

Questo gà fato 'l vovo,
  Questo l'à messo in fogo,
  Questo l'à cusinà,
  Questo lo gà magnà,
  E sto povareto no ghe n'à gnanca tocà.

---

11. Campielo, campieleto.

I due primi versi si dicono segnando col mignolo dei circoletti sul palmo della mano del bambino; il

3.º, 4.º, 5.º, 6.º e 7.º toccando ad uno ad uno le dita cominciando dal pollice, e gli ultimi due facendo camminare la mano fin sotto il mento del bambino:

Campielo, campieleto,
  Quà xè nato un porçeleto;
Questo l'à visto,
  Questo l' à ciapà,
Questo l'à cusinà,
  Questo lo gà magnà;
E a sto povaro pichenin
  No ghe n'è tocà gnanca un fregolin:
E lu, a tapine, a tapine, a tapine,
  El gà magnà tute le tetine.

---

12. Dona Impolita.

Si toccano ad uno ad uno le dita della mano del bambino, cominciando dal pollice, e si dice:

Dona Impolita,
  So mario,
  Dota,
  Parenti,
  E fio.

Tornando al pollice, che si fa piegare; all' indice che deve restar disteso; al medio ed all'annulare, pure da piegarsi; e per ultimo al mignolo, che deve rimanere disteso, andando così coll'indice a formare due corna; si dice:

More dona Impolita,
  Resta so mario,
  Persa la dote,

More i parenti :
Resta pare e fio.

---

13. Quà i tasta el polso.

All'ultimo verso segnando trasversalmente il collo, si dice :

Quà i tasta el polso,
Quà i cava sangue,
Quà i fa l'inesto,
E quà i fa el resto.

---

14. In dove xestu stà?

Si segnano coll'indice o mignolo dei circoletti sul palmo della mano del bambino, ed all'ultimo verso, stropicciando dolcemente il palmo stesso, si dice :

— In dove xestu stà? —
— Da la mama e dal papà. —
— Cossa t'áli dà? —
— Pan e late. —
— Gate, gate, gate! —

---

15. Man morta.

Si piglia per la parte inferiore il braccio destro o sinistro del bambino, e lo si dimena ripetendo varie volte il primo verso della cantilena, finchè, colto il momento in cui la mano non offre più resistenza, con moto improvviso e dicendo gli altri tre versi, si fa che la mano batta sul viso del bambino, o per meglio

dire, ch' esso si abbia uno schiaffo dalla propria mano:

Man morta, man morta,
  Bati la porta,
Bati el porton:
  Daghe un s' ciafon!

oppure:

Man morta, man morta,
  Petola de oca,
Petola de can:
  Basa sta man!

---

16. Manatole.

Fra bambini, sovrapponendosi le mani:

Manatole,
  Patatole;
Sul ponte de la Guera
  Ghe giera 'na putela
Che beveva un goto de vin:
  Viva, viva San Martin.

oppure:

Manatole,
  Patatole,
Sul ponte de l' aseo,
  Ghe giera un ebreo
  Che fava: theo, theo, theo.

17. Pugni, pugneti.

Fra bambini, ammucchiando i pugni:

Pugni, pugneti,

Scagni, scagneti:
Cossa ghe xè drento? —
— Pan e formento. —
— Cossa gh' è de fora? —
— Pan e çeóla. —

18. Cossa xelo questo?

Usasi dalle mamme per tenere in silenzio i bambini. Si fanno ammucchiare i pugni, e si toccano un dopo l'altro, cominciando dal più basso, i nodi delle dita, dicendo: cossa xelo questo? tante volte quanti sono i nodi; raggiunto poi il pollice della mano che sta sovra tutti, lo si dimena alquanto dicendo gli ultimi due versi, e ben accentandone le parole:

Cossa xelo questo?
Cossa xelo questo?
Cossa xelo questo?
ecc., ecc..
Questo xè 'l campaniel de San Roco:
E, chi parla, un tiron de recioto.

19. Roda, roda, roda.

Arrotolando i due pugni, uno dei quali deve contenere moneta od altra piccola cosa, si dice:

Roda, roda, roda:
Quala piena, quala voda?

20. Punti, punti, ciò.

Un fanciullo tiene serrate nelle mani monete od

altra piccola cosa, e rivolto al compagno che deve indovinarne la quantità, dice:

Punti, punti, ciò!
Quanti ani gà el mio bò?
Quantì ghe ne vusto?
Quanti ghe ne tusto?

21. Punti, punti quindese.

Ogni verso all'atto del dirlo viene marcato con tre segni od aste, fatte con carbone o gesso o lapis; e, se terminata la cantilena i segni non saranno quindici giusti, il giuoco sarà sbagliato:

Punti, punti quindese;
Se questi no i xè quindese,
Li faremo deventar quindese;
Se quindese no i sarà:
Uno, do, tre, e va.

---

22. Cavra, xestu 'na cavra?

Ogni verso viene marcato da un segno, per cui enumerati i segni alla fine della cantilena, devono sommare a tredici; e se risultassero in più od in meno, vorrà dire che, o s'è dimenticato o s'è aggiunto qualche verso:

— Cavra, xestu 'na cavra? —
— Se so' una cavra?
Sì, che la so'. —
— Gastu i corni? —
— Se gò i corni?
Sì, che li gò. —

— In dove li gastu? —
— In dove li gò?
In mezo 'l crò. —
— Quanti ghe n'astu? —
— Quanti ghe n'ò?
Faghe el to conto:
Tredese in punto! —

---

23. La Galina che becola l'erba.

Si accavalca il medio della mano destra all'indice, poi a questi l'anulare, indi a tutti il mignolo; il pollice rimane libero, però accostato all'indice per modo che raffiguri la bocca di un animale, la quale s'apra e si chiuda. La gallina, rappresentata da questa mano, va in giro per il tavolo beccolando erba di quà e di là; essa non vuole essere disturbata, nè intende condividere con altre il suo pasto, e perciò, trovando impaccio in altre galline, pure intente a beccolare erba, emette strida e mena fieri becconi a queste che del resto fanno altrettanto verso di essa.

---

24. Soldai.

S'incrociano le dita, meno il pollice, e si alzano e si abbassano successivamente a guisa di altalena, or quelle di una mano, or quelle dell'altra. Le quattro dita prime alzate rappresentano i *Soldai;* questi scompariscono per dar luogo ai *Caporai,* rappresentati dalle quattro dita dell'altra mano; quindi vengono in iscena i *Soresini,* ai quali succedono i *Capuzzini.* Ed il giuoco continua, ripetendosi sempre quest'appello:

Soldai,
Caporai,

Soresini,
Capuzzini.

---

25. **Questo xè l' Inferno.**

Anche questo è un giuoco che si fa colle dita incrociate, meno il pollice. Qui però le dita devono comparire nella parte interna delle due mani congiunte, invece che per di fuori. Le dita rappresentano tanti *diavoli*; e quindi, questo assieme di dita e delle palme delle due mani, l' Inferno; il dorso delle mani, invece, dove tutto è quiete, il Paradiso. — Il giuoco si fa ripetendo il seguente motto:

Questo xè l' Inferno, e questo xè 'l Paradiso.

---

26. **El gratin.**

Due ragazzi si pongono di fronte l' uno all' altro, stendendo orizzontalmente braccia e mani, ed accostando le palme così che la destra dell' uno vada a toccare la sinistra dell' altro. Chi tiene le mani sotto, deve mirare a colpire le mani del compagno con uno schiaffo, mentre quest' ultimo deve limitarsi ad evitare i colpi, ritirando a tempo le mani o la mano minacciata. — Il primo, dopo varie mostre di togliere dal loro posto or l' una or l' altra delle mani, onde ingannare il compagno, vibra finalmente il colpo; il quale riescendo a bene, fa che il percuotitore rimanga nella sua posizione di *agente*, e l' altro in quella di *paziente*, e riescendo a male, che si sostituiscano a vicenda. — È denominato *el zogo del gratin*, perchè chì stà *sotto*, può a suo talento, movendo le dita, stropicciare le palme delle mani del compagno.

---

27. Questo xè mio.

Questo xè mio, e questo xè tuo:
Gogio da dar sul mio, o sul tuo?

L' interrogazione viene da un ragazzo diretta ad un altro, amendue seduti di rincontro con le ginocchia accostate, mentre chi interpella, colla mano destra tocca uno dei propri ginocchi ed uno di quelli del compagno. Com' è naturale, l' interpellato risponde: — *Sul tuo!* — E quegli, battendo della mano ben forte sul ginocchio di quest' ultimo, e prevenendo una giusta osservazione, soggiunge: — No ti ga dito: *sul tuo?* questo no xè 'l tuo? — Tornasi da capo col *mio* e col *tuo*; e questa volta l' interpellato, credendo mostrare più accortezza, risponde: — *Sul mio!* — E questo torna a battere ben forte sul ginocchio del compagno, dicendo: — No ti ga dito che daga sul tuo? — Il giuoco termina qui, facendosi ben presto persuaso il corbellato dell' inutilità di ritentar la prova, giacchè, dica egli o *sul mio* o *sul tuo*, gli è lo stesso, e chi ci va di mezzo è sempre il suo ginocchio.

---

28. Sior Antonio Pegorin.

Parecchi fanciulli siedono in semicircolo, con i piedi gli uni agli altri accostati; un altro fanciullo sta loro d'innanzi inchinato, e, toccando ad uno ad uno alla cadenza degli accenti i piedi dei compagni, fa ritirare il piede che viene toccato ultimo. Così si prosegue finchè rimangono piedi da ritirare.

Sior Antonio Pegorin,
Deme un brazzo de cordela

Per ligarme la scarsela:
La xè piena de zechini,
Colo storto Contarini;
Par, uno par do, par tre, par quatro,
Par çinque, par sie, par sete, par oto;
Che i magnava un bon biscoto:
Biscoto, biscotin:
Tira drento quel bel penin!

oppure:

Pela, pelaton,
De la mare del melon;
Par çento e çinquanta
Sentai s'una banca:
Par uno, par do, par tre,
Par quatro, par çinque, par sie,
Par sete, par oto,
Che i magnava un bon biscoto,
Ch'el saveva tanto da bon:
Tira drento quel bel penon!

o anche:

Nadalin,
Formentin;
Beco storto,
Fora de l'orto;
Scondi el piè,
Chè ti xè coto.

e così:

Secio, secielo,
De l'oro più belo,
De l' oro più fin,
De San Martin;
De la colomba bela,
Che giera su la sela;

Sela, selon:
  Tira drento quel penon!

29. Bossolo, bossolo canarin.

Bambini a bambine associati, tenendosi l'un l'altro per mano fanno un circolo, e vanno attorno canterellando questa frottola, all'ultima parola della quale si chinano tutti, per poi rialzarsi e ripetere il giuoco:

Bossolo, bossolo canarin,
  Deghe da bevar a sto fantolin;
Deghene poco, deghene assae
  Per l'amor de le s'ciopetae;
S'ciopetae xè andà a la guera:
  Tuti quanti col cul par tera!

oppure:

Bovolo, bovolo canariol,
  Tira fora i to corneti,
  Chè to pare xè andà in prigion,
  Chè to mare xè andà in galera:
  Tuti quanti col cul par tera!

O anche questa, senonchè all'ultima parola della cantilena i bambini si danno a scappare chi quà e chi là:

Bovolo, bovolo canariol,
  Tira fora quei bei corneti;
  Varda ch'el diavolo no te porta via!
  Beh! beh! beh! scampa via!

Oppure quest'altra, colla sola differenza che invece di scappare, all'ultimo verso i bambini si chinano e si rialzano per tre volte:

Bovolo, bovolo canariol,
  Tira fora i to corneti,

Chè to mama xè andà in prigion
Per un gran de formenton:
Su, belo!.... su, belo! .... su, belo!

---

30. **Tondolo, birondolo.**

Come sopra, se non che all'ultima parola della cantilena, invece di chinarsi, i bambini si gettano ginocchioni:

Tondolo, birondolo,
Co 'l campaniel de Brondolo,
Co 'l campaniel de pagia,
Sonava la batagia:
La batagia no ghe giera,
A un boto à fato sera;
Ghe giera 'na povareta,
I ghe n' à dà 'na feta;
I ghe n'à dà un bocon:
Tuti quanti in zenocion!

oppure:

Tondolo, birondolo,
Sul campaniel de Brondolo
Ghe xè 'na quanquantricola
Co quarantaquatro quanquantricoloti:
Quando canta la quanquantricola,
Canta anca i quarantaquatro quanquantricoloti.

e anche, stando una ragazza nel mezzo del circolo:

Tondolo, birondolo,
Chè mio mario me ciama,
Chè so' 'na bela dama;

Bela dama che sarò,
Scarpe e zocoli portarò:
Quel baron de mio mario
El m' à fato el pan bogio
Senza ogio e senza sal;
Su la riva del canal
Passa do fanti
Co do cavali bianchi,
Bianca la sela:
Adio, morosa bela!

---

31. Salto biralto.

Stando per spiccare un salto da un punto alquanto elevato, e dimenando verticalmente le braccia, si dice:

Salto biralto,
Che no me rompa el naso,
Che no me rompa el viso:
Salto in Paradiso.

---

32. Andemo a la guera.

Questo giuoco si fa in due ragazzi; tengonsi per le mani incrociate, e procedono innanzi a pari passo canterellando la seguente strofa, finchè alla parola *panf*, danno una risvolta, senza però disgiungersi; e così si seguita:

Andemo a la guera
Col s'ciopo per tera,
Col s'ciopo a la man:
Pinf, punf e panf.

oppure:

Anespi, anespi,
  Anespi-nespi ton;
La luca, la luca,
  La luca-luca ton.

In questa però le risvolte sono più frequenti, facendosì alla parola *ton*, che nella strofa c' entra due volte.

---

33. El toco.

Si premette a quei giuochi in cui occorre tirare a sorte. Uno della comitiva dice questa frottola, toccando man mano alla cadenza degli accenti i compagni; l'ultimo toccato è il designato dalla sorte ad *andar sotto*:

Anga, bistanga,
  La forca te stanga;
Ica, barica,
  La forca te pica:
Spero, sperò,
  Ani drento, ani bò;
Un barun barà,
  Sete pute e una fia sola:
  Chisto drento, e chisto fora!

oppure:

L'oselin che vien dal mar,
  Quante pene el pol portar?
Pol portar 'na pena sola:
  Questa drento, e questa fora!

o anche:

Ana, ana,
  Bissa borana;
Testa Roma,
  El campaniel de la corona;
La corona de lo re:
  Quante teste? — Vintitrè. —
Vintitrè sarà i cortei,
  Vintitrè i puricinei!

e così pure:

Bissole, bossole, e campanele:
  Sonele;
Tre feste e 'na galina,
  Un segno per la prima;
Oro e arzento,
  Ana fora, ana drento;
Scatola del mar:
  Tol sù, e va a zogar!

---

34. Girin, girin, girandola.

Circolo di bambini e bambine uniti per mano, ed una bambina nel mezzo rappresentante la scimia. I primi otto versi vengono adagio adagio canterellati dal circolo che gira attorno, e gli altri quattro dalla bambina di mezzo, che figurando di avere un coltello nelle mani e di voler colpire i compagni nel ventre, li pone in fuga.

Girin, girin, girandola,
  Andemo da sior'Anzola,
  Che gà del vin de Napoli,

Che fa balar la simia;
La simia, povareta,
La zioga a la bazzeta.
Bisogna petenarla,
Bisogna mantegnirla,
Calzarla e ben vestirla
Co 'na vesta de veluto:
Oh, la dona che fa tuto!

Sangue de mi,
Corpo de mi,
Sangue d' un bô:
Togo un cortelo
E ve mazzarò!

---

35. Gira, gira, rosa.

Varie fanciulle, disposte in circolo, muovono canterellando intorno ad un' altra fanciulla posta nel mezzo; la quale, compiacendosi degli omaggi delle compagne, con cortesia ne soddisfa i desiderî, facendo salti e riverenze, e dando un bacio a colei del circolo che predilige, la quale poi è destinata a sostituirla. — Ecco la cantilena:

Gira, gira, rosa,
Co la più bela in mezo;
Gira un bel giardino,
Un altro pochetino;
Un salterelo,
Un altro de più belo;
Una riverenza,
Un'altra per penitenza:
Un baso a chi ti vol.

---

36. In mezzo 'l prà.

Si fa come il precedente.

In mezo 'l prà
  Ghe xè un' erba ben zapà ;
In mezo la riva
  Ghe xè una bela fia :
Chi xela ? Chi no xela ?
  La xè Marieta bela,
Più bela de le altre :
  Vardele tute quante,
E quela che ve piase
  Tolevela pur sù.

---

37. La Madona de la Guardiana.

Varì fanciulli si dispongono in circolo. Un altro sta fuori libero, girando attorno al circolo, canta la seguente frottola, e ne marca gli accenti toccando man mano i compagni :

La Madona de la Guardiana,
  Quanti ani ga el mio tetè?
El ghe n'à tanti ch'el me mena,
  El me tien per la caena,
El me tien per el cavazzal :
  Demene uno per mio disnar ;
Deme quel de l' ocio biondo,
  Che mena le ale per tuto 'l mondo ;
Quel che magna manco pan,

. . . .

Quel che magna manco pesse :
  Tichete, tachite a le mie braghezze !

L'ultimo che viene toccato, è tolto dal circolo ed è tenuto a seguire in coda il capoginoco. Allora si torna da capo, e l'ultimo toccato va in coda a quest'altro, e così via via si continua finchè non rimanga più alcuno del circolo.

---

38. Gira, gira, el mio polajo.

Si fa come sopra, ma da fanciulle.

Gira, gira, el mio polajo:
  Quanti pòi gà el mio giardino?
Quanti ghe n'ò?
  Quanti ghe n'aveva:
Ghe n'aveva sete, oto,
  Vago in cerca del sior Polo;
Capa, capa:
  Questa è fata;
La più bela, lassèla stare;
  La più bela che ghe sia
Me la vogio portar via,
  Al paese la Befania:
Girarò, girarò,
  La più bela me atacarò.

E quì togliendo dal circolo la fanciulla toccata ultima, cioè alla parola *atacarò*, e ponendosela in coda, soggiunge:

Ecola quà, che l'ò trovada,
  Co la testa ben montada;
Fate presto e non tardate,
  Che zà unite no se stà.

---

39. El mio castel xè belo.

Questo giuoco, pure di ragazze, richiede che esse sieno in un discreto numero, non meno cioè di dieci o dodici. Dividonsi in due gruppi che sono destinati a formare due circoli, separati l'un l'altro da una distanza di circa quattro passi. Mentre quelle di un circolo stanno ferme e silenziose, quelle dell'altro vanno attorno canterellando queste parole:

El mio castel xè belo,
Olà, olà, olà;
El mio castel xè belo,
Olà, olà, olà.

Allora si fermano, e viene la volta dell'altro circolo, che pure girando e canterellando, soggiunge:

El mio ancora più belo,
Olà, olà, olà;
El mio ancora più belo,
Olà, olà, olà.

E queste pure si fermano, mentre le altre, riprendendo lo stesso movimento e la stessa cantilena, replicano così:

E noi l'abrucieremo,
Olà, olà, olà;
E noi l'abrucieremo,
Olà, olà, olà.

A queste succedono le altre, che dicono:

E noi lo compreremo,
Olà, olà, olà;
E noi lo compreremo,
Olà, olà, olà.

Allora la maggiore di età di questo circolo si toglie da esso e si accosta all'altro, e girandogli attorno e canterellando, dice :

Vago atorno 'l mio castelo,
Per trovar la madre pecorela ;
Questa prendo per la mia sorela;
La . . . più . . . bela.

E prende la ragazza che all' ultima parola (*bela*) le è più prossima, e se la pone in coda ; e questa attaccandosele per la veste, la segue. Questo girare della ragazza maggiore si ripete tante volte quante sono le ragazze del circolo ; e quando tutte sono in coda alla direttrice del giuoco, questa si dirige verso l'altro circolo, si fa seguire anche da queste ragazze, e va a dare un bacio al muro o ad una colonna, se v'ha, mentre tutte le compagne cantano in coro la prima strofa :

El mio castel xè belo,
Olà, olà, olà ;
El mio castel xè belo,
Olà, olà, olà.

Il giuoco finisce così, ma molte volte è ripetuto.

---

40. Siora Cate.

Si forma un circolo di ragazze, ed una, detta *Siora Cate*, sta nel mezzo seduta od inginocchiata. Fatti alcuni giri, le ragazze del circolo si fermano, e, rivolgendosi a quella che sta in mezzo, dicono :

— Siora Cate, che ora xè ? —

Questa risponde:

— Un boto de note. —

E le altre, riprendendo il giro e canterellando:

— Siora Cate gà dito che xè un boto de note;
Siora Cate gà dito che xè un boto de note. —

Quindi, fermandosi di nuovo, e vedendo la siora Cate a far certe mosse, dicono:

— Siora Cate, cossa fala? —

Cui questa:

— Missio la polenta. —

E quelle, girando:

— Siora Cate gà dito che la missia la polenta;
Siora Cate gà dito che la missia la polenta. —

Poi, fermandosi:

— Siora Cate, ne ne darala 'na feta?

E la siora Cate:

— Se sarè bone, ve la darò. —

E quelle, girando :

— Siora Cate gà dito che, se saremo bone, la ne darà 'na feta de polenta;
Siora Cate, — ecc.

Poi, vedendo la Siora Cate che va cercando qualche cosa:

— Siora Cate, cossa çèrchela? —

Risponde l' interpellata:

— Çerco i ociai! —

E quelle:

— Magari che i sorzi ghe li gavesse magnai;
Magari, — ecc.

Indi, vedendola ancora intenta a cercare:

— Siora Cate, cossa çerchela? —

E questa:

— Çerco un cortelo per mazzarve. —

Allora il circolo d'un tratto si scompone, fuggendo le ragazze chi quà e chi là, gridando:

— La gà 'l strigon, la gà 'l strigon! —

E la siora Cate insegue le compagne, e quella ch' è pigliata deve sostituirla.

Il giuoco detto *Morte, bela morte* non è che una variante di questo.

---

41. **Le Pecorele.**

Una ragazza munita di bastone sta alla testa di una fila di altre ragazze, ed un' ultima sta ranicchiata in un cantuccio della stanza o del cortile: la prima rappresenta il *pastore*, quelle che le fanno coda le *pecorelle*, e l' ultima il *lupo*.

Così disposte, si comincia il giuoco. Il pastore colle sue pecorelle s' inoltra guardingo, e canterellando dice:

— Pecorele, andemo al bosco
Fin ch' el lupo vegnarà. —

A questo rispondono le pecorelle in coro:

— Beh, beh, beh! —

Si ripete la cantilena, e giunto il pastore presso la *tana*, rivolgendosi al lupo, gli chiede:

— Cossa xelo drio a far? —

E questi con voce cupa:

— A metarme le calze. —

A questa risposta il pastore passa oltre col gregge, e ripete la cantilena seguìta dal belare delle pecorelle; poi di nuovo dirigendosi al lupo, gli chiede che fa, e questi risponde: — *Me meto le braghezze.* — E così si continua, finchè alla risposta del lupo: — *Togo su el baston* — pastore e pecorelle si danno a fuggire rapidamente chi da una parte e chi da un' altra. Il lupo esce dalla tana e le insegue, e quella ch'è pigliata va a fare da lupo, mentre quella che faceva da lupo va a sostituirla, o nella parte di pecora o in quella di pastore.

42. La bela vilana.

Otto o dieci fanciulle si dispongono in circolo, e girano libere attorno, una dietro l' altra, canterellando queste parole:

La bela vilana,
La va in campagna,
La impianta la fava,
L' impianta cussì.

Alla parola *cussì* d'un tratto si fermano, e rivolgendosi al centro del circolo, stendono la mano destra verso terra coll'indice teso, per raffigurare la campagnuola che pianta o semina fava.

Fatta questa mostra, è ripreso il movimento circolatorio, e sopra altro motivo si canta quest'altra strofa:

La l'impianta a poco a poco;
'N' altro poco riposa cussì.

E qui tutte con grazia inchinano il capo e l'adagiano sul palmo della mano destra, facendo mostra di riposare; poi di nuovo cantano la prima strofa, coll'aggiunta di un altro verso, cioè:

La bela vilana,
La va in campagna,
L'impianta la fava;
L'impianta cussì,
La l'incalza cussì.

Le parole *l'impianta cussì, l'incalza cussì* sono accompagnate dai movimenti che fa chi intende a piantare e incalzare fava. Quindi, ripreso il giro, e ripetendo alle ultime parole il movimento del capo, si canta la seconda strofa, così modificata:

La la incalza a poco a poco;
'N' altro poco riposa cussì.

E si prosegue, ma più avanti e volta per volta alla prima strofa si aggiungono, accompagnati da analogo movimento, questi altri versi:

La la cava cussì,
La la bate cussì,

La la inforna cussì,
La la pela cussì,
La la magna cussì.

La seconda strofa non subisce altra variazione che i cambiamenti della parola *incalza* in quella di *cava* o di *bate*, ecc., a seconda, cioè, dell' ultimo verso della prima strofa.

La bella villana, mangiata che ha la fava, è lasciata in pace dalle ragazze; le quali, riprendendo il solito giro, cantano, ma con voce più robusta, quest' ultima strofa, accompagnando gli ultimi due versi con battere di mani e di piedi:

El bon vilan
 El va in campagna,
 L' impianta la fava,
 L' impianta cussì.
Bati di piè, bati di man,
 E ferissi el bon vilan.

---

43. **Abasso le Muneghete.**

Più fanciulle tenendosi per mano e disposte in circolo, girano attorno attorno, canterellando queste parole:

Abasso le muneghete,
 Olà, olà, olà;
Abasso le muneghete,
 Olà, olà, olà.

Quindi d' un tratto si fermano, e così in circolo come si trovano, ma libere, e ponendosi in ginocchio,

colle mani conserte al seno in atto di grande compunzione, soggiungono in coro:

Facendo in questa guisa,
Olà, olà, olà;
Facendo in questa guisa,
Olà, olà, olà.

Rialzate, riprendono il solito movimento e la stessa cantilena; ma questa volta non sono più le *muneghete*, ma le *sartore* che si vogliono *abasso*:

Abasso le sartore,
Olà, olà, olà;
Abasso le sartore,
Olà, olà, olà.

E quì si fermano di nuovo, ed alzando un ginocchio e facendo mostra colle mani di cucire, dicono cantando:

Facendo in questa guisa,
Olà, olà, olà;
ecc., ecc.

Così si continua, e sono successivamente chiamate abasso le *modiste*, le *perlere*, le *scoazzere*, e via via; e sempre alla seconda strofa si imitano quei movimenti che son proprì al mestiere delle persone chiamate abasso.

---

44. Comare, comareta.

Si fa in cinque ragazze, une delle quali collocasi in mezzo di una stanza o di una corte e l'altre una per ognuno dei quattro angoli. Sono tutte *comarete*, che è quanto dire più che amiche; ma queste ultime hanno

un alloggio, che la prima non ha; e giacchè le compagne non sono punto disposte a cederle il loro, essa, ricorrendo all' inganno, col pretesto della *candeleta* da accendere, cerca di indurre le comari a scostarsi dal posto che occupano, per poterne occupare qualcuno. Si dirige dunque verso una di queste, e facendo mostra d'avere una candela in mano, dice:

— Comare, comareta,
Impizzeme sta candeleta! —

Ma questa, avvedendosi della cosa, risponde:

— Andè da mia comare Cate. —

Ed essa va da *so comare* Cate, e ripete:

— Comare, comareta, — ecc.

E la *Cate* la rimanda ad un' altra, e questa alla prima, e così via via. Intanto che la *comareta* di mezzo si dirige or verso l'una or verso l'altra delle compagne, queste, così per muoversi o per la passione del variare, si scambiano colla maggiore prestezza e cautela di posto. Sta ora alla fanciulla di mezzo di saper cogliere e profittare del momento in cui succede questo scambio, occupando il posto lasciato momentaneamente vuoto, prima che sia raggiunto da altra, e facendolo proprio. E così, dopo una serie di tentativi, avviene appunto; ed allora la fanciulla che rimane fuori, va a fare da *comareta*.

---

45. El maestro.

Venti fanciulli, disposti in circolo, fanno gli scolari, ed uno nel mezzo fa il maestro. Questi per alcuni istanti tollera che gli scolari si sbizzariscano in

salti e grida; ma poi, alzando il braccio, richiama l'ordine e fa perfetto silenzio. La lezione comincia. Il maestro, rivolgendosi ad uno degli scolari, dice: - *vedo 'na stela.* — Lo scolare senza indugio deve rispondere: — *Che fa vela.* — Poi, a colui che vien dopo: — *Vedo dò.* — E questi: — *Che tirè zò.* — E via di seguito, così:

M. - Vedo tre. - *S.* - Che tempo xè? -
M. - Vedo quatro. - *S.* - Che tempo à fato? -
M. - Vedo çinque. - *S.* - Le reliquie. -
M. - Vedo sie. - *S.* - L'Ave Marie. -
M. - Vedo sete. - *S.* - San Giusepe. -
M. - Vedo oto. - *S.* - San Roco. -
M. - Vedo nove. - *S.* - San Giacobe. -
M. - Vedo diese. - *S.* - Sant'Agnese. -
M. - Vedo undese. - *S.* - Le muneghe. -
M. - Vedo dodese. - *S.* - La capuzzine. -
M. - Vedo tredese. - *S.* - Le regine. -
M. - Vedo quatordese. - *S.* - L'aqua. -
M. - Vedo quindese. - *S.* - El secielo. -
M. - Vedo sedese. - *S.* - El mio compare Nane Buelo.
M. - Vedo disisete. - *S.* - So zarman. -
M. - Vedo disdoto. - *S.* - I fa el pan. -
M. - Vedo disnove. - *S.* - I magna le nose.-
M. - Vedo vinti. - *S.* - I fa le crose. -

Gli scolari i quali sbagliano o non rispondono esattamente, vengono tolti immediatamente dal circolo e tratti in disparte. — Terminata poi la lezione, sono ricondotti nel mezzo del circolo, che gira loro attorno beffandoli e schernendoli.

La lezione ha delle varianti, e si usa quella che meglio si adatta al numero dei giovani; così, essendo essi in quindici col maestro, si ricorre alla seguente:

M. - A le una. -	*S.* - El can lavora. -
M. - A le dô. -	*S.* - El mete zò. -
M. - A le tre. -	*S.* - El se fa re. -
M. - A le quatro. -	*S.* - El deventa mato. -
M. - A le çinque. -	*S.* - El se lava le sgrinfe. -
M. - A le sie. -	*S.* - El se leva in piè. -
M. - A le sete. -	*S.* - El se fa prete. -
M. - A le oto. -	*S.* - El pizza in goto. -
M. - A le nove. -	*S.* - El magna carobe. -
M. - A le diese. -	*S.* - El magna sariese. -
M. - A le undese. -	*S.* - El mazza el pulese. -
M. - A le dodese. -	*S.* - El mazza el peocio. -
M. - A un boto. -	*S.* - I ghe sona l'angonia. -
M. - A le dô. -	*S.* - I lo porta via. -

---

46. L' Imbasciatore.

I giuocatori, fanciulli e fanciulle, si dispongono in due file, alla distanza di cinque passi l' una dall' altra. Una di queste file è composta da un fanciullo, che raffigura il capo di casa, e da quattro o sei fanciulle che gli stanno ai due lati. formando catena. Nell' altra stà l' *Imbasciatore*, altro fanciullo, che ai due lati tiene fa ciulli e fanciulle, rappresentanti il suo seguito. Quest' ultimi si avanzano verso la prima fila, cantando:

— È arivato l' imbasciatore,

poi, retrocedendo:

Olà, olà, olà;

Quindi, avanzandosi di nuovo, ricantano:

È arivato l' imbasciatore,

e di nuovo retrocedendo e ritornando a posto:

Olà, olà, olà. —

Allora l'altra fila, guidata dal capo di casa, si avanza verso l'ambasciatore, cantando:

— Che cosa mai volete?

e retrocedendo:

Olà, olà, olà;

Poi di nuovo avanzando:

Che cosa mai volete?

e ritornando a posto:

Olà, olà, olà. —

Osservando sempre questa regola di avanzare al primo ed al terzo verso, e, viceversa, di retrocedere e tornare a posto al secondo ed al quarto, a lor volta le due file dell' ambasciatore e del capo di casa, cantano:

A. — Vogio una figlia,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Che figlia mai volete?
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Vogliamo la più bela,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Qual' è questa più bela?
Olà, olà, olà, — ecc., ecc.

A. — La xè Nineta bela,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Che sposo ghe darete?
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Ghe darò 'l spazzacamino,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Questo non va bene,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Ghe darò el Re de Francia,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Questo sì va bene,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Che dota ghe darete?
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Ghe darò un ducato,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Questo non va bene,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Ghe darò un zechin al giorno,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Questo sì va bene,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc. (1)

C.C. — Venitela pur prendere,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Eco venut' a prenderla....

E si avanza, e prende la figlia per mano: poi, come pentito, la respinge, dicendo mentre ritorna al posto:

A. — E anzi non la voglio!

C.C. — Perchè non la volete?
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — Perchè l'è tropo picola (2),
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Per questo vi afanate?
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

---

(1) Questa parte del giuoco viene per lo più prolungata: ora é il capo di casa che chiede all' ambasciatore che cosa darà da mangiare alla sposa, poi come la manderà vestita, ecc.; ora è l' ambasciatore che chiede al capo di casa qual corredo darà alla sposa.

(2) O anche: *perchè l'é bruta*, o *perchè la gà la scafa*, ecc

A. — Per questo, sì, mi afano,
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

C.C. — Su via, faciam la pace:
Olà, olà, olà. — ecc., ecc.

A. — La pace è bel' e fata:
Olà, olà, olà;

La pace è bel' è fata....

E va a ricevere la giovine destinata alle nozze, che gli viene presentata dal capo di casa; allora le due file si uniscono formando un circolo, e la sposa che sta nel mezzo riceve le felicitazioni generali dei compagni e compagne, che battendo le mani e facendole inchini e riverenze, cantano:

Eco la Nina al campo,
Fra tanti suoni e canti;
Eco la Nina al campo,
Olà, olà, olà.
Faciamo un bel' inchino
Profondo al suo rispeto;
Faciamo un bel' inchino,
Olà, olà, olà.

---

47. Le porte.

Due fanciulle si collocano una di fronte all'altra, e stendendo le braccia si tengono per mano: una rappresenta il Paradiso, l' altra l' Inferno, e le braccia tese le *Porte*. A poca distanza stanno altre ragazze disposte in lunga fila, che si tengono per il lembo della veste. Le due prime, dimenando in vario senso le braccia, dicono:

— Le porte xè serate,
Col girum, girum, gela;

Le porte xè serate,
Col girum, girum, già. —

Movendo loro incontro, le fanciulle di fila rispondono:

— E noi le verzaremo,
Col girum, girum, gela;
E noi le verzaremo,
Col girum, girum, già. —

A cui le due prime, alzando le braccia:

— Le porte xè averte,
Col girum, girum, gela;
Le porte xè averte,
Col girum, girum, già. —

Allora le fanciulle di fila avanzano ed accingonsi a passare per di sotto, e passano l'una dietro l'altra; ma al presentarsi che fa l'ultima alle due fanciulle che rappresentano l'Inferno ed il Paradiso, queste abbassano le braccia, ond'essa rimane chiusa nel mezzo. *Inferno* e *Paradiso* subito le son sopra; e quegli la richiede se vuol vino (*vustu vin?*), e quest'altro se vuol aqua (*vustu aqua?*). La risposta, ch'è tenuta a dare, decide della sua sorte: se dice *vin*, resta dannata all'Inferno, ed è tenuta a porsi dietro la giovine che lo rappresenta; se *aqua*, è ammessa al Paradiso e deve porsi dietro all'altra fanciulla.

Si torna quindi da capo per istabilire la sorte di altra fanciulla; poi da capo ancora, e così tante volte quante sono le fanciulle di fila che ancora rimangono libere.

Quando il destino di tutte queste è segnato, allora le due altre fanciulle si disgiungono, e traendo seco il fatto conquisto muovono in varie direzioni, fra

il contrasto degli urli e le strida delle fanciulle dannate all'Inferno, ed i canti flebili e le dolci movenze di quelle destinate alle beatitudini del Paradiso.

---

48. **Destirè le vele.**

Sei od otto fanciulli si dispongono formando catena in una sola linea retta. Uno di questi, il capofila, si accosta al muro e vi poggia la mano per modo che sotto il braccio possa passare una persona; e rivolgendosi a quello che sta in coda, dice:

— Destirè le vele. —

Allora il compagno fa allungare più che può la fila, e fatto questo, risponde:

— Le gò distirae. —

E quello:

— Feghe un gropo. —

E l'altro che sta in coda:

— Lo gò fato. —

E il capo — fila:

— Feghene un altro. —

E quest'altro:

— Lo farò. —

E il capo — fila:

— Passè per sto buso che gò. —

Allora l'ultimo di fila si avanza e va a passare per sotto il braccio del capo fila, traendo seco i compagni, che cantano in coro:

— El sior Bepi incadenato,
Olà, olà, olà;

El sior Bepi incadenato,
Olà, olà, olà. —

Con questo movimento, il secondo della schiera rimane serrato dietro il capo fila, mentre gli altri ritornano alla primitiva loro posizione. E qui si torna da capo col *Destrè le vele* ecc., ecc., e si ripete la mossa fino a che tutti, un dopo l'altro, rimangono serrati dietro il capo fila. — Allora, con altro movimento, si dispongono in circolo e cambiano giuoco.

C'è questa variante della cantilena:

— Barba longa. —
— Tira longa. —
— Coss'astu magnà?
— Pan e late. —
— Coss'astu bevuo? —
— Pisso de bò. —
— Passa per quà, che diman te pagarò. —

---

49. **Maria orba.**

Fra un certo numero di ragazze si tira a sorte chi debba fare da *Maria orba.* A quella cui tocca sono tosto bendati gli occhi, in modo che non possa vedere. Poi, menata in giro da una compagna, viene richiesta:

— Maria orba, cosa aveu perso? —

Essa deve rispondere:

— Un anelo e una zavata. —

L'altra allora, dandole della mano in sulla schiena, soggiunge:

— Vatela a çercar, muso da mata! —

La *Maria orba* deve così alla cieca rintracciare le compagne e fermarne una, e queste alla loro volta a percuoterla sulla schiena con un fazzoletto o colle mani, e nello stesso tempo a schermirsi dai suoi tentativi, per evitare d' esser prese. La fanciulla che di questa maniera arriva ad essere colta per prima, deve bendarsi gli occhi e fare a sua volta da *Maria orba.*

---

50. **Beca ua.**

Se, ad esempio, i giuocatori son otto, sei si dispongono in cerchio, un altro si colloca circa nove o dieci passi distante dal detto circolo facendo una specie di ronda, e l' ultimo, infine, entra come furtivamente in mezzo a questo circolo. — Questo circolo, il quale rimane sempre fermo, raffigura un filare di viti; il ragazzo che sta fuori il guardiano dell' uva, e l' ultimo un Tizio qualunque che si permette di porre a profitto il detto volgare, che *la roba dei campi la xè de Dio e de tuti quanti.*

Esso è già nel filare, e non potendo resistere al fascino ch' esercita sopra di lui la vista dell' uva, questa bella in fra le belle figlie del sole (1), si dà a coglierne e mangiarne; e tanta è la foga del piacere, che ad ogni grano che toglie dai grappoli e porta alla bocca, dice con vera espansione: — *Beco ua, beco ua!* — Ora avviene che il guardiano s' avvede della costui presenza nel filare, e, spinto dal proprio dovere, gli si fa a dire:

— Parcossa bechistu quel' ua? —

---

(1) Alludendo all' uva, un indovinello popolare così dice:

El padre quotidiano
La madre verdiçela
La figlia la più bela.

E quegli, ponendosi in guardia:

— Parchè l'è massa bona. —

La risposta, com'è naturale, non appaga il guardiano; il quale, avvicinandosi sempre più al circolo, soggiunge:

— E se tolesse un baston, e te coresse adrio? —

E l'altro:

— Ghe ne toria suzo un graspo, e me ne andaria con Dio! —

E alle parole accompagnando i fatti, fa mostra di spiccarne un grappolo, e fugge via dal circolo. Inseguito dal guardiano: se è raggiunto, si scambiano fra loro le parti; se no, ognuno rimane al suo posto.

---

51. **I colori.**

(*testuale*)

Sete o oto putele se mete tute quante in fila, e un' altra, che la xè la capa, la va da tute, una par una, e la ghe dá un color: a una la ghe dá el rosso, a un'altra el zalo, a un' altra el verde, e cussì a tute quante. Quando che tute le gà el so color, alora vien a la porta un' altra putela, che xè l'anzolo, e la fa:

— Din-din, din-din, din-din. —

E la capa dise:

— Chi xè che sona sto bel campanin? —
— L'anzolo. —
— Cossa vorlo? —
— Un color. —

— Che color? —
— El çeleste. —
— No 'l ghe xè. —
— El rosso. —
— Sì. —

E la capa va a tor la putela che gà el color rosso, e la ghe la porta a l' anzolo, e questo quà el se la conduse via con elo su del so logo.

Dopo, da una parte difarente, vien fora un' altra putela, che xè el diavolo, e la fa:

— Din-don, din-don, din-don. —

Dise la capa:

— Chi xè che sona sto bruto campanon? —
— El diavolo. —
— Cossa vorlo? —
— Un color. —
— Che color? —
— Rosso. —
— No 'l ghe xè. —
— Çeleste. —
— Gnanca. —
— El zalo. —
— Sì. —

Alora la capa la ghe dà la putela che gà el zalo, e 'l diavolo el se la porta via in t' el so logo. — Dopo vien ancora l' anzolo, e cussì se continua fin che no ghe xè più putele da portar via. Se 'l diavolo o l'anzolo no indovina in tre volte el color che ghe xè, ghe toca andar via senza nissun.

Quando pò no gh'è più putele, alora l' anzolo co le sue, e el diavolo anca lu co le sue per da drio tacae,

i va chi da una parte e chi da un' altra, e 'l ziogo va a terminar cussì.

---

52. La Madona in caregheta.

Due fanciulle formano una specie di nodo gordiano delle loro mani, e presa a sedere sul medesimo una compagna, la portano in giro, ripetendo queste parole:

— La Madona in caregheta,
La Madona in caregon,
La polenta sul balcon. —

---

53. Pan duro.

Due giovinetti o giovinette si pongono di fronte l' una all' altra, si stringono ben forte per le mani, avvicinano i piedi per modo che le punte si tocchino, stendono le braccia, si abbandonano col corpo all' indietro, e in quella postura girano con un continuo crescendo, e con tanta rapidità da raffigurare un vero vortice. Questo giuoco, del resto assai pericoloso, si fa senza alcuna cantilena o dicitura.

---

54. Pan tenaro.

Il *Pan tenaro*, meno pericoloso del *pan duro*, si fa ugualmente da due giovinette; si pigliano per la mano destra, stendono il braccio, e così rivolte oppostamente, corrono attorno con quella velocità che possono maggiore, raffigurando una ruota che giri sul proprio asse, formato quest' asse dalle due mani congiunte.

---

55. Pesa, pesa.

Questo giuoco si fa in tre ragazze e in questo modo. Due di loro si pongono di rincontro l'una all'altra, e incrociando le braccia si pigliano per le mani. Attraverso a quelle braccia tese va a porsi bocconi e di tutto peso la terza ragazza, e vi sta a modo di sacco di grano attraverso una fune tesa. Disposte così, le due prime fanno dondolare per alcuni istanti il carico, ed accompagnano il movimento colle parole:

— Pesa, pesa; pesa, pesa. —

Poi rivolgendosi alla ragazza che sta sulle loro braccia, così la richiedono:

— Vusto graela, o vusto farzora? —

E questa:

— Farzora. —

E quelle:

— Vusto bozza, o vusto bozzon? —

Risponde l' altra:

— Bozzon. —

Cui le due:

— Passa tre volte per sto porton (1). —

E così dicendo lasciano dolcemente andar giù la ragazza, la quale, essendo tenuta ad obbedire alle compagne, deve tosto per tre volte passare di sotto le loro braccia, partendo sempre da un punto. Per la prima e per la seconda volta il passaggio avviene

(1) *Porta*, quando l'interpellata risponda *bozza*.

senza difficoltà, anzi è facilitato, tenendo le due pesatrici alzate le braccia; ma così non è per la terza, dovendo esse porre ogni cura acchè la compagna rimanga prigioniera, o, per dir meglio, chiusa fra le loro braccia. Per ciò fare, invece di starsene ritte in piedi e di tenere le braccia ad un livello, si chinano ambedue alquanto verso la parte da dove ha da giungere la compagna, abbassando contemporaneamente le braccia da quello stesso lato, mentre quelle dell'altro sono mantenute più alto. Ora, la fanciulla che deve passare si slancia: riescendo a bene, è destinata al Paradiso; rimanendo chiusa tra le braccia, è dannata all' Inferno. Il giuoco continua così, però scambiandosi le parti.

---

56. I brazzi de tela.

Un fanciullo ne piglia per mano un altro, lo accosta al muro e gli fa stendere le mani lungo esso; ne piglia un secondo e lo pone presso al primo in eguale posizione, e fa poi lo stesso con un terzo e con un quarto. Tutte queste braccia tese rappresentano tante braccia (1) di tela, la quale viene esposta da quel primo all' aria perchè non ammuffi. — Ma avviene che costui deve per alcuni istanti allontanarsi, onde, per accertare la quantità della tela che lascia, egli prende un legno, misura e trova ch' é della lunghezza di otto braccia. Appena allontanatosi il padrone, si avanza zoppicando un altro fanciullo, il quale, adocchiata la tela e visto che non vi ha alcuno a guardia, se ne appropria un braccio (*qui il fanciullo ultimo di fila abbassa un braccio*), e fugge, ma non più

---

(1) *Braccio*, misura lineare

zoppicando. Ora, capita il padrone, misura di bel nuovo la tela e vede che ne manca un braccio. Si adira, dà in ismanie, ma chi incolpare? Finisce con dire: — *I sorzi me la gà magnada!* — Viene che deve riallontanarsi; misura da capo la tela, ne trova sette braccia e va via. Subito uscito, rientra lo zoppo, il quale piglia un altro braccio di tela (*il fanciullo ultimo di fila abbassa l' altro braccio*), e fugge di corsa. Torna da capo il padrone e trova l' ammanco; — e così continua finchè della tela non resti che un braccio solo.

L' ultima volta lo zoppo non s' accontenta della tela, e vuol portar via anche i quattro ragazzi; ma obbligato per questo a soffermarsi ed a camminare con qualche lentezza, è sorpreso e raggiunto dal derubato che l' acconcia con di buoni pugni e gli toglie la tela involata.

Il giuoco dei *brazzi di tela* si fa anche in un altro modo.

Un fanciullo fa da mercante di tela, e altri rappresentano la merce, che viene dal padrone esposta in mostra. Un altro fanciullo, passando, si rivolge al mercante, e dice:

— Da che parte se va in ciesa? —

Ed il mercante, segnando una via:

— Da sta parte. —

E quegli, osservando la tela:

— Xela da vendare? —

A cui il mercante:

— Sì, che la xè da vendere; quanta ghe ne comandela? —

E il compratore:

— Quanta che ghe ne xè. —

E il mercante:

— I xè oto brazzi. —

E qui si contratta; il compratore sborsa il prezzo convenuto, e, segnando la tela, dice al mercante:

— Adesso vago a messa, e pò vignarò a tormela. —

Allontanatosi costui, il mercante si accosta alla tela e ne ruba un braccio, ed al compratore, che poi ritorna, dà a credere che i *sorzi ghe l' à magnà*. Il compratore deve ancora allontanarsi *per tor l' ogio*, poi *per tor el sal*, indi *per tor la farina da far la polenta*, e via via; ma di volta in volta che va e torna, trova che la quantità della tela va sempre diminuendo, e non cessa per questo dal prestar fede alle fandonie del mercante, che accampa ogn'ora la sua specchiata onoratezza. Non è che all'ultimo braccio che l'azione ha il suo naturale scioglimento: il ladro scoperto nell'atto di trar seco i quattro fanciulli, che non si sa come da tela mutansi in pulcini e gridano *pio — pio*, è inseguito e raggiunto dal compratore, che lo acconcia ben bene di pugni, e lo costringe a restituire la tela rubata.

---

57. I piteri.

Un fanciullo fa da negoziante di *piteri* (vasi da fiori), cinque o sei altri da *piteri*, ed uno da compratore. Il compratore si avanza zoppicando, e domanda *se i piteri xè da vendere*; il negoziante dice che sì, onde il prezzo viene stabilito e sborsato. Il comprato-

re, dovendo recarsi a messa, affida i *piteri* alla custodia del negoziante, il quale li piglia e fugge via. Ritorna il compratore, che, vedendo scomparso il negoziante e, ciò che più gli importava, i *piteri*, corre di quà e di là, e trovato finalmente il ladro, gli dà pugni quanti più puó, e rià i *piteri* comperati.

---

58. **El bisato longo.**

Questo giuoco, di fanciulli, è semplicissimo. Si pongono essi in linea, uno volgendosi da una parte, un altro dall'opposta, e via via quanti sono; formano così una catena, ed uniti per mano si danno a correre seguendo chi sta alla testa, e gridando: — *el bisato longo, el bisato longo.* — Diffatti, disposti come sono, essi non possono correndo che esattamente riprodurre il sinuoso movimento del pesce da cui questo giuoco prende il nome.

---

59. **El gato e' l sorze.**

Sono due fanciulli che corrono carponi l'un dietro l' altro; quello che sta innanzi rappresenta il sorcio e quest' altro il gatto. Dopo lunga corsa, il primo è raggiunto dall'ultimo, che, afferratolo, lo volta e rivolta, e ne fa come il gatto del sorcio.

---

60. **Can e gato.**

Due fanciulli stesi di contro a terra e volgendo all'insù piegate le gambe annettono le une colle altre a guisa di uncino con uncino. Così congiunti fanno forza colle braccia appoggiate a terra a chi può più

nel trarre a sè il compagno. Il giuoco non può essere che di breve durata, giacchè, sia per la postura incomoda, sia per la fatica cui sono astretti, le forze vengono loro meno assai rapidamente.

---

61. El ponte de Rialto.

Il giuoco denominato *El ponte de Rialto* si fa così. — Due fanciulli, destinati dalla sorte a *star sotto*, si pongono a terra distesi, di contro l'uno all'altro colla faccia rivolta all'insù, ed in questa posizione accostano piedi a piedi. A poca distanza da essi stanno i compagni, i quali uno dietro l'altro devono intendere a saltare a gambe aperte quei piedi accostati, senza toccarli in nessun modo. Il primo salto è superato facilmente, giacché di ben poco rilievo è l'altezza che si presenta; la difficoltà comincia al secondo salto nel quale l'altezza è fatta doppia dal sovrapporre che ognuno fa di un piede all'altro; aumenta al terzo in cui questa altezza è fatta tripla dal sovrapporre che uno dei due fa di un piede ai due piedi sovrapposti dell'altro; e più ancora aumenta al quarto, quando i quattro piedi son tutti l'un sopra l'altro. Chi non riesce bene nel salto è chiamato ad *andar sotto*, cioè a porsi disteso in sostituzione di uno dei due che già vi stanno, ed a rappresentare in modo tanto semplice la graduale salita del maestoso Ponte di Rialto.

---

62. El bati-palo.

Un fanciullo, fatti alcuni passi, si ferma d'un tratto, abbassa il capo, poggia le mani a terra, e, sopra queste sorreggendosi, sta per alcuni istanti colle gambe perpendicolarmente alzate all'aria, ora divergendo-

le ed ora accostandole; poi, abbassandole, si rizza in piedi e torna da capo ripetendo lo stesso atto tante volte quante glielo permettono le forze. Così il *bati—palo*, ordigno tanto comune a Venezia dove tutto poggia su pali conficcati nel molle terreno subacqueo, viene rappresentato nei giuochi del popolo.

---

63. Le campane.

Si fa in due fanciulli. — Accostano schiena a schiena, ed incrociate insieme le braccia, si stringono fortemente; così congiunti si curvano l' un l' altro a vicenda, sollevandosi reciprocamente da terra. Ne viene quindi un continuo sù e giù or dell' uno or dell'altro, che rappresenta il vero movimento delle campane che suonano.

---

64. La cariola.

Un fanciullo si pone a terra sorreggendosi sulle braccia, ed un altro, standogli per di dietro ritto in piedi, lo piglia per le gambe: così si cammina, quello a terra raffigurando la carruola e l' altro chi la mena, finchè ad un dato momento quest' ultimo pon fine al giuoco rivoltando le gambe e per conseguenza il corpo dell' altro, e simulando con quest' atto il rovesciamento della carruola.

---

65. I cavali.

Il fanciullo capo giuoco si pone ritto in piedi, e dietro a lui va a porsi un altro fanciullo curvo col dorso e colle mani fermate alle sue anche, quindi un altro si colloca dietro quest' ultimo, pure curvo

col dorso e colle mani fermate all' anche di lui, e così di seguito per quante volte s' accordano col numero dei ragazzi. Sul dorso a questi che rappresentano tanti cavalli, montano altri fanciulli che rappresentano i cavalieri. — Quando tutto è all' ordine, il capo giuoco dà il grido di partenza, e allora passo passo procede innanzi questa specie di carovana, e si dura così fino a che quelli che fanno da cavalli possono reggere al peso; allora i cavalieri scendono, e s' acconciano a lor volta a far da cavalli.

---

66. Chi se vede, eh!

Si fa in più ragazzi. — Intanto che il designato dalla sorte a *star sotto* si sta fermo alla *mea*, sede del giuoco, i compagni chi quà e chi là si nascondono. Fatto questo, uno di essi ne dà avviso a quello della *mea*, gridando:

— Chi se vede, eh! —

A un tal grido, questi si avanza, e dirigendosi verso il punto da dove partì il *chi se vede*, si dà attorno per veder di scoprire i compagni; i quali frattanto cambiano, volendo, cautamente di posto e cercano di andare alla *mea*, dove non hanno più a temere. Al primo sbucato o veduto di passaggio, quello che sta sotto, grida:

— Visto, eh! —

profferendone il nome, e questi deve star sotto a sua volta. Dopo ciò, gli altri escono dai loro nascondigli, e si ripiglia il giuoco.

---

67. Mi fazzo el tagia piera.

— *Mi fazzo el tagia piera, mi fazzo el tagia piera.* — Questo grido viene ripetuto da sei o più ragazzi, curvi verso terra a poca distanza l'un dall'altro, accompagnandolo coi colpi di pietra contro pietra che tengono nelle mani. Il grande frastuono che ne deriva non garba ad un altro fanciullo, che chiameremo Tizio; il quale non potendo tollerarlo, nè sapendo allontanare colle buone quei lavoratori, si slancia lor contro con intenzione di afferrarne alcuno. Ma ha che fare con gente assai destra, che non si lascia facilmente intimidire, ed inoltre egli si trova di essere un solo inseguitore contro molti inseguiti. Se li insegue, essi si allontanano per un istante, e poi ritornano sui di lui passi, sempre facendo lo stesso baccano; se li lascia, son essi che alla lor volta inseguon lui, e lo attorniano e lo beffano, ripetendo con più forza il battere e le grida del *mi fazzo el tagia piera.* Insomma non è questo giuoco che una forma di quella scena che avviene così di sovente, di monelli che pigliano di mira uno e gli si divertono alle spalle, perchè ebbe la dabbenaggine di reagire. — Il giuoco continua fino a che uno rimanga preso; dopochè, lo si ripiglia, andando colui ch'è stato preso a far da disturbato e l'altro da disturbatore.

---

68. Toca fero.

Un fanciullo stà alla *mea*, sede del giuoco, ed alla distanza di circa venti passi stanno i compagni, disposti in gruppo od a semicerchio. Questi, in posizione tutti di chi piglia una rincorsa, si rivolgono a colui che sta a la *mea*, e gli gridano:

— El vegna? —

Lo sfidato si slancia contro di loro mirando ad afferrarne uno, ma essi si danno a corsa precipitosa verso dove esista qualche cosa di ferro (un catenaccio, un battente, un' inferriata), giacchè in questo modo non possono essere più presi. — Giunti a toccare il ferro, succede lo scambio dei posti; ora, sta nell'accortezza di colui che *sta sotto* il saper approfittare del momento in cui per questo scambio si allontanano dal ferro, onde riescire in ciò a cui mira. Colto poi che abbia uno dei compagni, questo *va sotto*, ed egli si porta cogli altri a ricominciare il giuoco.

---

69. El la gà, che tuti lo sà.

Da una parte stanno sei o più fanciulli disposti in gruppo, e da un' altra, alla distanza di circa venti passi, sta un altro fanciullo destinato dalla sorte a *star sotto*. Quelli, volgendosi a questo con accenti di scherno, gridano in coro:

— El la gà,
Che tuti lo sà. —

Colui che in tal modo è preso di mira deve intendere a sdossarsi di ciò che si dice ch' egli ha, rimettendolo ad alcuno dei compagni, il che non può fare altrimenti che col toccare della mano alcuno di essi; quindi, alle parole che gli sono dirette risponde slanciandosi tosto verso di loro e facendo ogni tentativo per raggiungere il suo scopo. Dapprima i compagni, sempre ripetendo lo scherno, lo attendono a piè fermo; ma poi, quando è loro presso, d' un tratto si sbandano per tornare e ritornare allo stesso posto, cercando sempre di schermirsi dai suoi assalti. Giunto che sia il deriso a toccare uno dei compagni, alle

sacramentali parole: — *el la gà, che tuti lo sà,* — con cui accompagna l'atto, passa da schernito a schernitore, surrogato nella prima qualità dal rimasto tocco, il quale a sua volta tiene lo stesso modo dell'antecessore. — Il giuoco continua così finchè si fa stracco.

---

70. El bocolo.

Si fissa un punto per la *mea*, e quivi si pianta una piccola bandiera, o si pone del danaro, se di danaro si vuol giuocare. I giuocatori si portano quindi ad una distanza di circa duecento passi da quel punto, e qui si formano in circolo, ad eccezione di uno di loro, *la mare del zogo*, cioè il capo-giuoco, che sta nel mezzo. Disposti così, il capo giuoco dice: — *Un bocolo, do bocoli, tre bocoli, quatro bocoli, çinque bocoli, sie bocoli, sete bocoli, oto bocoli . . . nove bocoli!* —

Alle parole *nove bocoli* che sono pronunciate con tutta lestezza, il circolo d'un tratto si scompone, ed i fanciulli, meno il capo-giuoco, si slanciano di tutta corsa verso dove sta piantata la bandiera o posto il danaro, cercando ognuno di superare i compagni. Chi arriva primo alla *mea*, fa sua la bandiera od il danaro, ed è acclamato vincitore della sfida.

Si chiama pure *del bocolo* quel giuoco in cui un fanciullo stando alla *mea*, frattanto che i compagni si nascondono, grida: *un bocolo, do bocoli . . .* fino ai *dodese bocoli*, e dicendo quest'ultime parole esce dalla *mea* per iscoprire ed inseguire i compagni.

---

71. Scondi erba.

Lo *scondi erba* si fa da più ragazzi in questa maniera. Si elegge il capo giuoco (*la mare del zogo*), e

poi si tira a chi debba *star sotto*; indi, mentre gli altri giuocatori vanno a nascondersi, quello cui toccò *star sotto* inginocchiato d'innanzi al capo giuoco che siede sopra uno scanno, pone fra le sue ginocchia il proprio capo rivolto all'ingiù. Il capo, imparziale, deve aver cura che colui che *sta sotto* non possa vedere il luogo dove i compagni si nascondono, nè in alcun modo dal tramestìo dei passi e dei movimenti arguire od avere qualche indizio del loro nascondiglio. Perciò, nell'atto che con ambe le mani gli chiude gli occhi, mantenendolo in questa positura, ad alta voce, dirigendosi ora a coloro che s'ascondono ed ora a chi *sta sotto*, grida:

(*ai primi*) — Scondi, scondi erba,
Chè 'l tuo cagnol xè quà.

(*all' altro*) Varda soto l'erba,
Che ti lo catarà.

(*ai primi*) Lo mando, eh!
Lo mando, eh!

(*all'altro*) Ciapilo per 'na recia e per el naso,
E portimelo quà;
S'el te scamparà via,
Çento stangae per la vita te tocarà. —

E quindi lascia libero il fanciullo, il quale deve correre tosto sulle traccie dei nascosti. Arrivato a pigliarne uno, egli lo deve condurre, come gli è stato comandato, avanti al capogiuoco per un orecchio e per il naso; altrimenti, se cioè il prigioniero riesce a sfuggirgli di mano, deve sottoporsi a ricevere le *cento stangae*, promesse per chi non ottemperi alla regola. — Quindi si torna da capo; e chi *sta sotto* è il giovine rimasto prigioniero, se al primo riescì di ac-

compagnarlo al capo giuoco, od è lo stesso di prima se il colpo gli andò a vuoto.

---

72. I sbiri e i ladri.

Otto o dieci ragazzi silenziosi e guardinghi stanno atteggiati come chi tenta scassinare una porta o rompere un muro. In distanza vedonsi due altri ragazzi, pure silenziosi, che all' atteggiamento ed al passo lento può arguirsi sieno i rappresentanti della forza pubblica. Questi ultimi, avanzandosi, si accorgono della comitiva, e pian piano le si accostano dicendo:

— Cossa xè che i fa quà? —

Senza punto scomporsi nè dimostrare sorpresa, quelli della comitiva rispondono:

— El capitelo de la Madona. —

E gli altri della forza:

— Xela l'ora questa de far el capitelo per la Madona?—

Al che rispondono i ladri:

— De giorno no podemo, perchè semo povareti, e bisogna che se guadagnemo la polenta. —

E le guardie, mostrando anch' esse devozione:

— Ben, ben! —

Allora i ladri, con un fare pietoso:

— I ne daga un pochi de lombardi per la Madona! —

E le guardie, mettendo mano al borsellino, cavano poche monete e gliele porgono, dicendo:

— I diga un Ave Maria per i soldai. —

E partono. — Partite le guardie, i ladri, indispettiti che il progetto sia andato a vuoto, e dandosi alla fuga, gridano:

— Sì, pregaremo Dio ch'el diavolo li porta via! —

Le guardie al sentire queste parole, si voltano e di corsa danno loro dietro fintanto che li hanno arrestati. Man mano che ne arrestano, li pongono in prigione, si fa il processo, e si dà la condanna; la quale ordinariamente consiste nel portare a cavallo per lungo tratto una ad una le guardie.

---

73. Galina, porta in ca'.

Si pongono otto o dieci granelli di legumi o di frumento o di gran turco nella mano destra verso l'estremità, e d'un colpo spingendoli in alto, si fa che vadano a cadere, e possibilmente a fermarsi, sul dorso della mano stessa, la quale a tal uopo vien prestamente posta sotto. Qui può avvenire che o tutti questi granelli si fermino sul dorso della mano, o non ve ne rimanga alcuno, o una parte rimanga e l'altra cada sopra il tavolo. Nel primo caso, la partita è senz'altro vinta; nel secondo, è perduta; nel terzo, nè vinta nè perduta, ma può essere ancora rimessa dal giuocatore. Per poterla rimettere, occorre che questi colla stessa destra e senza che abbiano a scomporsi o, peggio, che cadano i granelli che vi stanno sopra, raccolga ad uno ad uno quelli sparsi e li porti nella mano sinistra: e questo eseguito, porti nella mano stessa anche i granelli che tiene sul dorso della destra, previo però il passaggio dal dorso al palmo della destra stessa, passaggio che deve farsi spingendoli alquanto in alto, e quindi raccogliendoli. Tut-

to questo riescendo a bene, cioè senza che alcun granello vada sparso, la partita sarà vinta ; se no, perduta. E chiamasi il giuoco della *galina, porta in ca'*, perchè son queste le parole che si usa dire dal giuocatore nell' atto che va raccogliendo i granelli per portarli nel palmo della sinistra.

---

74. Mi gò 'na puta da maridar.

(*testuale*)

Sto zogo el se fa tra putele, stando sentae atorno atorno o anca in fila, come che se vol, e una in mezo. Questa quà, che la xè la capa, a una par una la va da st' altre, e la ghe dise : — *Mi gò 'na puta da maridar: cossa ghe dala ela de dota?*— Una dise : — *Mi ghe dago un scial.* — Un' altra dise : — *Mi ghe dago 'na traversa.* — Un'altra dise : — *Mi ghe darò un anelo d' oro.* — E tute dise, magari che le sia in diese, dodese o quatordese, tute dise 'na roba difarente.

Co' tute gà dito cossa che le vol darghe, la capa torna da quela che gà impromesso el scial, e la ghe dise: — *La mia puta la xè maridada, e mi so' vegnuda a tor el scial.* — Questa quà ghe risponde : — *Mi no lo gò.* — Alora ghe dise la capa: — *Parchè, parcossa no lo gala?* — E st' altra ghe risponde : — *Lo gò dà via.* — E torna la capa a dirghe : — *Parchè, parcossa lo gala dà via?* — Ghe dise st' altra: — *Gaveva bisogno de bezzi.* — E la capa : — *Parchè, parcossa gavevela bisogno de bezzi?* — Cussì se continua, e st' altra deve rispondarghe sempre qualcossa, ma senza mai dir *parchè*, e quando la riva a dir *parchè*, alora ghe toca dar fora un pegno. Più longo che la tira senza cascar sul *parchè*, più belo xè el zogo.

Tute le gà da far la so parte, e, co' le riva a dir *parchè,* anca lore le gà da dar fora el pegno.

Co' le gà terminà, la capa tol i pegni e la scominzia co quela del scial, e la ghe dise: — *A ti: ti, ti andarà adesso in campielo a sigar per tre volte: done, done, so' mata: vegnime a ligar.* — E questa quà bisogna che la vaga, se la vol indrio el so pegno. Dopo la capa tol un altro pegno, e la ghe dise e la putela che ghe lo gà dà: — *A ti: ti, ti andarà in fondi de la cale, e ti sigarà per tre volte: done, done, tirè drento i camini, chè piove.* — E anca questa ghe toca andar. E cussì la fa co tute: la ghe dà la so penitenza; e bisogna che tute le la fazza, magari che la ghe comanda de far dele crose par tera co la lengua, o de basar el muro, o che la ghe diga: — *Va a dar un baso a quel'omo che passa adesso.* —

---

75. La Piereta.

Questo giuoco si fa per lo più da ragazze. Una di loro nasconde una pietruzza che dalle compagne, le quali frattanto se ne devono star ritirate, dev' essere ritrovata. Al grido del *chichirichì*, esse escono da dove sono, e tosto si pongono sulle traccie dell' oggetto nascosto. Dalle parole poi di *aqua, fogheto, fogo, fogon,* che son ripetute da chi nascose la pietruzza, a seconda che le compagne vi stanno lungi, o più appresso, o ancor più vicino, o accosto, esse hanno una direzione sicura per poter riescire nell' intento cui mirano. Scoperta la *piereta*, si ripiglia il giuoco, restando a nasconderla la ragazza che l' ebbe trovata.

---

76. La berlina.

Da una parte stanno otto o più fanciulle, disposte a semicircolo, e sedute od in piedi, come più loro piace; dall'opposta sta un'altra fanciulla seduta sopra uno scanno rappresentante la berlina; ed un'ultima, la direttrice del giuoco, si sta libera nel mezzo.

La direttrice ha per incombenza di raccogliere dalle compagne le accuse che si crede dover dare contro chi stà in berlina, e poi di proclamarle tutte di seguito, senza però indicare nè lasciar arguire chi le abbia proferite.

Essa adunque si accosta alla prima ragazza del semicircolo, e la richiede: — *Cossa ghe distu ti?* — E questa all' orecchio, per esempio, le risponde: — *Digo che la xè 'na sprota.* — o anche: — *digo che la gà poca vogia de far ben.* — La direttrice passa quindi innanzi e fa la stessa domanda alla seconda, poi alla terza, e così via; e tutte dicono qualche cosa, differente però l'una dall'altra.

Dopo raccolte tutte le accuse, la direttrice si fa innanzi all' accusata e gliele riferisce, ben distintamente. — Intese che le ha, l'accusata sceglie quella che più le ha eccitata la curiosità, e dice, a modo d'esempio: — *Vegna chi m' à dito che so' 'na sprota.* — Questa, nominata dalla direttrice, le si fa innanzi, ed è chiamata a sostituirla nella berlina, mentre l'accusata di prima va a sua volta a far da accusatrice.

---

77. I mistieri.

Una ragazza, la *capa del zogo*, si fa presso ognuna delle compagne disposte in semicerchio, ed assegna

loro uno speciale mestiere; per esempio ad una: — *ti, ti farà l' incolarina.* — Ad un' altra: — *ti, ti farà la lavandera.* — Ad una terza: — *ti, ti farà l' impira perle* —, e via via così, quante sono le compagne.

Assegnato ad ognuna un mestiere, la direttrice si pone a qualche distanza dal semicircolo, e comincia il giuoco, facendo i movimenti proprì del mestiere assegnato ad una delle compagne. La ragazza a cui è assegnato il mestiere che la direttrice finge, deve essa pure fare quei movimenti. Subito dopo la direttrice passa ad imitare cogli atti e coi gesti un altro mestiere, e la ragazza a cui vuolsi riferire deve tosto rispondere. E così si continua, e quella fra le fanciulle che non è pronta od ommette rispondere alla direttrice, è tenuta a mettere un pegno, e infine del giuoco, se vuol redimerlo, a fare la penitenza che le si comanda.

---

78. **El calegher.**

Tre fanciulli stanno a terra seduti in retta linea, e discosti l' un l'altro la misura di un mezzo braccio. I due fanciulli dei lati hanno nella mano verso il compagno di mezzo uno zoccolo, che tengono alzato a livello nel petto. Quel di mezzo non ha nulla nelle mani, ma è un calzolajo, e finge di esercitare il proprio mestiere. Avviene quasi sempre che tirando lo spago, egli dia colle mani dei colpi ai fianchi dei compagni che gli stanno ai lati. Questi, collo zoccolo di cui sono muniti, devono mirare a colpire la mano impertinente nell' atto che vien portata a recar loro molestia, ad ogni motto quindi del calzolaio son lì pronti a dare il colpo; ma il calzolajo non è però men pronto a ritirar la mano e schivarlo. — Così si continua, e

quel dei due che arriva per primo a vibrargli il colpo, lo sostituisce nella parte di calzolaio, ricominciando da capo il giuoco.

---

79. La cocuzza.

Più fanciulli si pongono a terra seduti, ed il capogiuoco, tenendo nelle mani una pezzuola annodata all' un dei capi, e rivolgendosi ai compagni, dice: — *Questa note a mezza note me xè stato rubato una cocuzza.* — Poi tosto, fissando uno dei compagni, soggiunge: — *Quando poi...* — Questi allora è tenuto prontamente a rispondere: — *Come! Una cocuzza?* — Il capogiuoco quindi, rivolgendosi ad un altro, ripete ancora: — *Quando poi. . .* — E questi deve rispondere allo stesso modo del primo: — *Come! Una cocuzza?* — Insomma, non è che un continuo crescendo di *quando poi* del capogiuoco e di *come! una cocuzza?* degli altri ragazzi. Lo scioglimento che ha il giucco è questo, che chi non è pronto a rispondere, o si confonde e non pronuncia esattamente le parole ch' è tenuto a dire, viene regalato di tre o quattro *cocuzze,* cioè colpi sul palmo della mano colla pezzuola annodata.

---

80. Oselin, voi!

Una ragazza si mette in un circolo di compagne e dice: — *oselin, vola!* — contemporaneamente alza la mano come per simulare il volo dell' uccello, e le compagne sono tenute anch' esse a fare lo stesso movimento. Dopo *l' oselin* viene la volta della *galina*; e si fanno successivamente volare il *colombo,* la *sele-*

gheta, il *papagà*, ecc., ecc.; e sempre la parola *vola* dev' essere accompagnata dall' alzata di mani di tutta la comitiva. Quando questa movenza di mani è bene avviata, la direttrice del giuoco, invece di un uccello, fa volare un quadrupede ed, a mo' d'esempio, dice: — *Gata, vola!* — Allora la ragazza che, colta di sorpresa, alza la mano, è tenuta a dar fuori un pegno, e per redimerlo a fare la penitenza che, terminato il giuoco, le viene imposta.

---

81. Vieni, vieni a la castelana!

Alla distanza di trenta o quaranta passi da quello che è destinato a *star sotto*, si pongono, alquanto discosti l' un l' altro, sei od otto fanciulli, i quali, rivolgendosi a quel loro compagno, con accento di scherno ripetono in coro: — *Vieni, vieni a la castelana!* — Inseguiti da costui, si sbandano, ripetendo sempre il motto, ma per tornare e ritornare al medesimo posto. Quand' uno è in procinto d' essere afferrato, si butta a terra e in tal modo si salva, non potendo essere allora considerato come buona preda. — Il giuoco dura così finchè riesca allo schernito di toccare uno dei compagni nell' atto che corre od è in piedi, ed allora si torna da capo, e chi è stato tocco è chiamato a sostituirlo.

---

82. A le basse.

Stanno in un punto otto o dieci ragazzi, ed in altro punto altro ragazzo, che fa da *mare*, ossia da capogiuoco, e rimane sempre seduto. Così disposti i giuocatori, la *mare* comincia col gridare:

— A le basse! —

Rispondono quelli del gruppo:

— A la Bazzia! —

E la *mare*:

— Da le muneghe —

E il gruppo:

— De San Zacaria. —

La *mare*, da ultimo:

— Ciapè quel ladro de Toni che scampa via! —

Il ragazzo indicato per nome si dà tosto precipitosamente a fuggire, e i compagni a tenergli dietro gridando: — *Dài, dài, dài al ladro!* — Il ladro non può essere fermato da più di uno. Preso che sia, viene condotto per il collo del giubbone dalla *mare*, che sempre seduta accoglie il prigioniero, se lo pone col capo fra le gambe, e rivolta al ragazzo che l'arrestò, gli dice:

— Daghe el Ponte de la Pagia. —

E questi, marcando ogni verso con un pugno sonoro ora sulle spalle, ora sul dorso, ora in altra parte, pronuncia le seguenti parole:

— Questo xè un ciodo,
Questo xè un'ala,
E questo xè 'l Ponte de la Pagia. —

E se ne va, e gli subentra un altro, cui la mare dice:

— Daghe el Ponte de Rialto. —

E questi, sempre marcando i versi con pugni:

— Questo xè un ciodo,
Questo xè un'altro,
E questo xè 'l Ponte de Rialto. —

Poi un altro che gli dà il Ponte di Gradisca:

— Questo xè un ciodo,
Questo xè un'ista,
E questo xè 'l Ponte de Gradisca. —

E così si continua, e si danno al paziente tanti ponti quanti sono i giuocatori; poi, da capo.

---

83. Bon dì e bon dò.

Fra i giuocatori si tira a sorte a chi debba *star sotto*, e quello cui tocca va a porsi in un angolo (*canton*) di casa, o di via o di campo, alla distanza di circa sessanta passi dal luogo in cui stanno i compagni, e che è la sede del giuoco, quì chiamata *casa*. Questi altri allora, formati in catena, stando nel mezzo la *mare del zogo*, tutti in coro e con voce grossa intuonano questo grido:

— Bon dì e bon dò,
Tre cani filò,
Chi cresse e chi cala;
Cala canton:
Tuti a drio e gnanca un a casa. —

Alla parola *casa*, quello che sta in *canton* risponde alla sfida slanciandosi di gran corsa verso i compagni colle braccia orizzontalmente alzate, e le mani congiunte, a guisa di cono. Egli deve mirare a disgiungere i compagni, o far di maniera che alcuno si stacchi da sè; mentre a lor volta questi devono tendere a mantenersi congiunti, e fuggendo verso altra direzione evitare i di lui assalti. La *mare* è nell' obbligo di dirigere le mosse, procurare che niuno venendo meno al dovere si stacchi, prevenire ed affrontare

per prima gli assalti e renderli vani: gli altri le devono cieca obbedienza. Ora, avvenendo che il fanciullo che *sta sotto* disgiunga le mani o non separi dopo varî tentativi alcuno dei compagni, si fa sosta e poi si torna da capo, ed egli resta ancor *sotto*. Se al contrario arriva a furia d' assalti a disgiungerne alcuno, o che quest' alcuno si stacchi da sè dai compagni, quando inseguiti si danno a correre, egli è sostituito nello *star sotto* dal disgiunto, e allora si ricomincia il giuoco col *bon dì e bon dò*.

---

84. Le cavale orbe.

Il giuoco delle *cavale orbe* si fa in otto o più ragazzi, che fra di loro tirano a chi debba far da cavalla o da cavaliere. Quelli che sono designati a fare da cavalle, si curvano appoggiando il capo e le braccia ad un muro o a qualche luogo alquanto rilevato; e gli altri cui toccò fare da cavalieri, stando addosso a quelli e chiudendo loro gli occhi colle mani, gridano in coro:

— Le cavale orbe,
Pian pian che no le senta;
E se le sentirà,
Un pizzegoto sul culo ghe tocarà. —

Ma intanto che queste parole si gridano, uno dei cavalieri scende da cavallo, e presa di mira una cavalla, va pian piano a darle un pizzicotto sul culo, ritornando poi prestamente e pian piano al proprio posto. Il fanciullo a cui fu disturbata la cavalla deve allora scendere, e l' altro che fa da cavalla, rialzandosi, deve indovinare chi è stato colui che le ha usato il maltratto. Cogliendo sul giusto, sale a far da cavalie-

re in sostituzione dell' offensore, il quale va a sua volta a far da cavalla; cogliendo male, ritorna alla funzione di prima, per ricominciare da capo il giuoco.

---

85. La momola longa.

I giuocatori pongonsi in retta linea uno dietro l'altro alla distanza di circa cinque o sei passi, e ad eccezione dell' ultimo, tutti stanno curvi col dorso, (*cufi*), tenendo le braccia incrociate. Il giuocatore ultimo di fila, ritto sulla persona, rivolgendosi verso dove stanno i compagni, dice:

— Momola de porco,
No me ferì sto corpo,
Sto corpo e sto corpato,
Che ve darò un ducato. —

E quindi prende il suo slancio, ed arrivato il compagno che lo precede, ponendogli le mani sul dorso, lo salta per lungo a gambe aperte. Tosto, e sempre di corsa ed allo stesso modo, salta il susseguente compagno, e via così gli altri quanti sono, finchè si ferma loro innanzi prendendone la posizione. — Intanto che questo avviene, il penultimo, diventato ultimo, eseguisce gli stessi movimenti del suo antecessore: e così fanno tutti; dimodochè uno ha sempre innanzi da saltare tutti i suoi compagni. — Questo giuoco, chiamato anche *Momola de porco*, presenta l' idea di una ruota che va da sè.

---

86. La momola de la bareta.

Si fa in cinque ragazzi. Il destinato a *star sotto* si pone curvo col dorso, e riman fermo, colle braccia in-

crociate, od appoggiate ai ginocchi a guisa di puntello. A poca distanza stanno i compagni, i quali un dietro l' altro si partono da un dato punto, e, poggiando le mani aperte sul dorso di colui che *sta sotto*, devono replicatamente saltarlo di traverso, colle gambe aperte. Ognuno, sotto pena di *andar sotto* se manca o sbaglia, nell' atto di spiccare il salto è tenuto a dire le seguenti parole:

(*Primo*) Tre pessi,
(*Secondo*) Tre canociè,
(*Terzo*) Per magnar
(*Quarto*) Co mio missier;
(*Primo*) Tre pironi
(*Secondo*) De salata,
(*Terzo*) Per magnar
(*Quarto*) Co la mia gata.

Quindi, continuando nel salto, e ponendo ognuno sul dorso del paziente il proprio beretto:

(*Primo*) Bareta mia, te meto,
(*Secondo*) Co tre ciodi te la fico,
(*Terzo*) Co tre ciodi de canal,
(*Quarto*) Co tre de l' Arsenal,

Chi sbaglia nella dicitura, o nel salto fa cadere il beretto è tenuto ad *andar sotto*.

Quindi tutti uno dietro l' altro saltando di nuovo compagno e beretto, dicono:

— E con tre del Buçintoro. —

E qui si ripiglia di nuovo il salto, e questa volta ognuno deve aver cura nell' atto che salta di portarsi via il proprio beretto, sotto pena, se lo fa cadere, di

andar sotto. Quest' ultimo salto è accompagnato dalle seguenti parole, che ognuno deve ripetere:

— Bareta mia, te des'ciodo! —

Allora il paziente si alza, e va sotto un altro, e si prosegue così il giuoco.

---

87. El cortelin dei omeni.

La disposizione dei giuocatori è la stessa che nel precedente, però l' azione è alquanto diversa. Qui il paziente non viene sorpassato di salto dai compagni, ma è sul suo dorso che si salta, cercando ognuno di far in modo che il colpo riesca ben forte; qui inoltre è un succedersi continuo di salti, che devono arrivare al numero di 22, come ventidue sono i versi della seguente frottola; versi che man mano devono esser detti da giuocatori nell' atto di battere il corpo sul dorso di chi *sta sotto*:

— El cortelin dei omeni,
Che mazzava i galantomeni:
I galantomeni çenava,
I magnava pan e fava;
La fava no giera cota,
I l' à sconta da drio la porta;
La porta giera de fazzo,
I l' à sconta da drio el caenazzo:
El caenazzo giera roto,
I l' à sconta da drio el pozzo;
El pozzo giera pien de aqua:
— Tireme suzo sto secio de aqua! —
— No ve lo posso issare;
Gò 'na fia da maridare
In un puto da Verona,

Dove che nasse l' erba bona. —
Erba bona fa fenocio,
Catarina trà de ocio;
Trà de ocio a la rosada,
Caterina xè inamorada;
Inamorada in t' un barbier:
Tòla, tòla per mugier!

Alla fine della frottola il paziente si rialza, e va a sostituirlo quello dei compagni che avrà sbagliato nel dire il verso, o quello che gli avrà dato un colpo men forte.

88. **Gli albori alti.**

In mezzo ad un gruppo di fanciulli ne sta un altro, il capogiuoco, il quale, dando a tenere ad uno di essi uno dei capi di una pezzuola, mentre l' opposto capo in cui è annodata una pietruzza o altra cosa pesante rimane nelle sue mani, dice: — *Mi gò un alboro alto alto che fa dei fruti* (mostrando l' indice della mano sinistra) *longhi cussì: cossa xelo?* — L' interpellato deve indovinare quale sia l'albero a cui intende alludere il capogiuoco; e sbagliando, può rimettersi per una seconda e terza volta. Alla terza volta, se non indovina, è posto fuori d' azione: indovinando invece, il capogiuoco gli consegna la pezzuola che lascia a sua disposizione, ed egli se ne serve per dare addosso ai compagni, finchè il capogiuoco non richiami l' ordine col grido di *iri-iri*, al quale tutti devono farglisi attorno. Allora si ricomincia da capo, e così si continua finchè tutti i giuocatori non abbiano fatta la loro parte.

89. Massa e pandolo.

I giuocatori, in numero di quattro o sei od otto, si dividono in due schiere, e, fissata la sede del giuoco (*mea*), fra i due capigiuoco si tira a sorte a quale delle due schiere tocchi starvi di bella prima; quindi si separano, ed una schiera si colloca alla *mea* e l'altra all' ingiù, ponendosi i giuocatori di questa a convenevole distanza l' uno dall' altro.

Il giuoco si comincia da uno di coloro che stanno alla *mea*, il quale, munito di un legno lungo mezzo braccio a forma di bastone, e che è chiamato *massa*, deve con essa cacciare più lontano che sia possibile, però alla direzione degli avversarì, un altro legno detto *pandolo*, lungo circa cinque centimetri, accuminato ai due lati. Sta invece agli avversari d' impedire che quest' ultimo cada a terra; e, toccando terra, sta ad essi di procurare che non si spinga oltre fermandolo colle mani o coi piedi, o in qualche altra maniera.

Il giuocatore che tiene la *massa*, prima di fare il colpo, rivolgendosi agli avversariì, grida: — *Massa*! — E questi, ponendosi in guardia: — *Pandolo*! — Ed il primo: — *E una*! — e nello stesso tempo dando colla *massa* s' un capo del *pandolo* che sta a terra, lo fa saltare per aria, e quindi, cogliendolo così di volo, colla *massa* stessa lo caccia verso gli avversarii.

Se il *pandolo* viene da questi preso di volo, il giuocatore che lo cacciò cessa all' istante dal giuoco (*xè coto*), e viene surrogato da un altro della sua schiera; se invece arriva a toccar terra, sia o non sia fermato, il giuocatore stesso, osservata la distanza che sta fra la *mea* ed il *pandolo*, a seconda di essa domanda 20, 40, o 100 delle misure della *massa*. Glì av-

versarì possono concedere la misura richiesta, e in questo caso essa si pone in conto della partita; ma possono anche non concederla, ed allora si misura, e se è trovata minore, il giuocatore perde la *massa*, che è quanto dire va fuori d'azione, ed un altro della sua schiera è chiamato a giuocare. — La *massa* può ancora perdersi non riescendo chi la tiene a cacciare il *pandolo* nei tre colpi che gli sono concessi.

Si va d'ordinario alle 500 ed anche alle 1000 misure, e la schiera, che arriva a farle, vince la partita. Questa però non è la cosa più facile, avvenendo bene spesso che i giuocatori di una schiera l'uno dopo l'altro siano posti fuori di azione, molto prima che si raggiunga quel numero di misure.

---

90. **Chiba e cheba.**

Questo giuoco è poco dissimile dal precedente. Si pianta nel terreno un bastone, inclinandolo verso dove si vuol giuocare; sulla estremità di questo si pone un legnetto uncinato ad uno dei capi, ed uno dei giuocatori, munito di un bastone lungo mezzo braccio, deve intendere con questo a cacciare quel legnetto alla direzione degli avversarì, *Chiba* è il posto dove sta il bastone inclinato, *cheba* è l'opposta parte, cioè il terreno occupato dagli avversarì, e *chibin* è chiamato il legnetto uncinato.

Se il *chibin* è preso di volo, ne viene che chi lo mandò è posto fuori d'azione: se tocca invece terra, è tosto pigliato, ed un giuocatore avversario, cioè chi lo ebbe a raccogliere, portandosi alla distanza di cinque passi dal bastone inclinato (*cheba*), deve rigettarlo a chi tiene la *massa*. Ora, se quest'ultimo arriva a

colpire di volo il *chibin* e cacciarlo nella direzione degli avversarì, tutta la distanza che sta fra la *cheba* ed il punto dove arrivò il *chibin*, sarà posta a suo conto nella partita; se non arriva a colpirlo, ricomincia il giuoco, e se per ultimo avviene che il *chibin* batta nel bastone inclinato (*cheba*), si perde dal giuocatore la *massa*, e al suo posto va un altro della stessa schiera. La partita sarà vinta, come nel precedente, quando siano raggiunte 500 od anche 1000 misure della massa.

---

91. I contrabandieri.

Cinque o sei fanciulli fanno le guardie di finanza e due altri i contrabbandieri. Il frodo che da questi si vuol tentare è di due vitella, rappresentate qui da due piccoli ragazzi, da essi portati sulle spalle. Veduti dalle guardie, le quali tutt' occhi e tutt' orecchie stavano stese a terra in agguato, ed inseguiti, si danno a correre col carico finchè le forze loro reggono; e quando queste vengon meno, e son lì per cadere nelle mani delle guardie, abbandonano il carico, e correndo il più che possono rapidamente cercano di mettersi in salvo. Riescendo a questo, non incorrono in altra pena che nella perdita di quello che si voleva frodare; ma se invece avvien che cadano nelle mani dei finanzieri, oltre la perdita del primo caso, sono assoggettati ad una pena, la quale d' ordinario consiste nel far da cavalli, cioè portare sul dorso per un qualche tratto chi operò il fermo.

---

92. El Campanon.

Campanon

13	
12	11
10	9
8	7
6	5
4	3
2	1

Pene

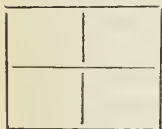
Col carbone o col gesso si disegna sul terreno questa figura chiamata *Campanon*, e poi alla distanza di circa dieci passi dalla sua base si tira una linea retta, detta *le pene*. Fatto questo, i giuocatori, tre, quattro o più, ponendosi fuori del *campanon*, e precisamente sotto gli scompartimenti 1 e 2, gettano una piccola pietra, fatta a disco, di cui vanno muniti, nella direzione della linea *pene*. Chi colla pietra va più presso a questa linea, è chiamato per primo a giuocare; chi vien dopo, per secondo, e così via, essendo queste distanze che stabiliscono l'ordine con cui i giuocatori devono succedersi. Quello che è destinato a cominciare il giuoco, si pone allora alle *pene*, e di lì getta la sua pietruzza alla direzione del *campanon*, cercando che vada a fermarsi più presso che sia possibile allo scompartimento n.° 1; quindi, reggendosi su di un sol piede, si porta a salti dove sta la pietruzza, e colla punta del piede su cui poggia cerca di farla passare nello scompartimento n.° 1, e da questo in quello n.° 2, indi al n.° 3, e così di seguito fino allo scompartimento n.° 13. Arrivato a questo scompartimento, il giuocatore ha diritto di riposare, cioè di soffermarsi, mantenendosi però sempre su un sol piede, essendochè non gli sia mai permesso di porre a terra il piede alzato. Ripresa lena,

deve respingere la pietruzza dallo scompartimento n.º 13 a quello n.º 12, e di seguito fino al n.º 1, e quindi da questo fuori del *campanon*. E tutto questo passaggio e ripassaggio della pietruzza deve farsi senza che il giuocatore abbia a toccar terra col piede che tiene alzato, senza che col piede su cui regge passi sulle linee segnate, e da ultimo senza che la pietruzza si fermi sulle linee stesse, o vada fuori della figura.

Il giuocatore che riesce in tutto questo, vince di subito la partita, e si torna tosto da capo col giuoco; quegli invece cui avviene o di toccar terra col piede che deve tenere alzato, o di toccar le linee, ecc., va *in pene*, che è quanto dire vien posto fuori di giuoco, e lascia luogo al compagno che secondo l'ordine stabilito deve succedergli.

---

93. **El Caselo.**

Caselo

Pene

I giuocatori, disegnata sul terreno la figura, gettano un dopo l'altro una moneta verso la linea *pene*. Chi sorpassa questa linea, è subito perdente e va fuori di giuoco. Chi invece l'arriva più davvicino, raccolte le monete sparse, una dietro l'altra le getta nella direzione del casello, cercando di farvele andare il più presso possibile. Allora, accostandosi a quella più vicina al casello, la spinge coll'indice della mano destra verso di esso, mirando a farla entrare con quel colpo in uno dei quattro scompartimenti che lo suddividono. Riescendo a bene, la moneta resta sua, e passa a far lo stes-

so con l'altra che è rimasta più vicina; e andando a bene anche questo secondo colpo, passa alla terza, e via via fino a che restano monete; all'opposto, non arrivando a farla entrare in alcuno di quegli scompartimenti, od, entrata, fermandosi essa sopra qualcuna delle linee segnate, egli è tenuto a cedere il luogo a quello dei compagni che per ordine gli deve succedere.

---

94. **I pali marzi.**

I giuocatori si dividono in due gruppi di pari numero, ed ogni gruppo elegge il suo capo, ed i capi tirano fra loro a sorte quale dei gruppi debba *star sotto* per primo, il quale *star sotto* consiste nel fare da cavalli mentre gli altri fanno da cavalieri. I giuocatori destinati a star sotto si pongono in fila uno dietro l'altro, ed il primo, cioè il capogiuoco di quel gruppo, poggiando le mani e le braccia in qualche luogo alquanto rilevato, ed il secondo appoggiandole al primo ed il terzo al secondo, e così via, si curvano tutti, facendo figura di cavalli. Allora il capogiuoco dell'altro gruppo prende il suo slancio, e, poste le mani sul dorso del primo cavallo, salta sul dorso del più lontano, e se ne sta là. Il secondo cavaliere fa come il primo, e salta sul secondo cavallo, il terzo segue il secondo, e così fanno gli altri, mantenendosi fermi nel posto occupato finchè i cavalli cedano al peso che li opprime. Ma può essere avvenuto che nel salto alcuno dei cavalieri siasi lasciato cadere da un lato o dall'altro, od abbia in qualche modo, anche con un solo piede, toccato terra; ora, se questo è avvenuto, o se stando sul dorso non possa alcuno mantenersi in quel posto, e, cedendo a ciò che si tenta dai cavalli, tocchi terra, la partita

è perduta dai cavalieri, ed al grido di *pali marzi*!, che si dà dal capogiuoco del gruppo che *sta sotto*, devono tutti discendere per acconciarsi a fare a lor volta da cavalli. Ma tutto questo rare volte avviene, ed invece il più di sovente accade che siano i cavalli che cedano per non poter più reggere al peso, e allora dal capogiuoco che sta sotto si grida: — *Pali boni*! —, ed i cavalieri, colla naturale soddisfazione di chi vede acclamata la propria valentia, discendono e s'assoggettano a far da cavalli, mentre per conseguenza gli altri passano a far da cavalieri.

---

95. I s'ciavi.

Più grande è il numero dei giuocatori, e più questo giuoco, il quale presenta l' idea di un vero e proprio combattimento, riesce bello, dilettevole ed interessante. I giuocatori devono formarsi in due schiere di pari numero, ed a questo fine tra i due capi si tira a sorte chi debba essere a scegliere i proprii compagni, e quale invece ad aversi gli altri. Formate le due schiere, si stabiliscono ad una distanza di 30 ai 50 passi l' una dall' altra le sedi dei giuocatori, e si affida nuovamente alla sorte di stabilire a quale schiera tocchi stare in una e a quale in altra; poi ancora si lascia alla sorte di stabilire chi dei due capigiuoco (*mare*) debba essere lo sfidatore, e chi lo sfidato.

Tutto questo eseguito, le due schiere si portano alle rispettive loro *mee*, e lì si dispongono a sostenere la prova. — Ed al giuoco dà principio lo sfidatore, il quale avanza verso la sede degli avversarii, fino al punto di toccare col braccio teso la mano di quel capogiuoco, che pure gli stende la propria, stando però l'u-

no e l' altro il più discosto della persona che sia possibile. Qui lo sfidatore, battendo la propria sinistra sulla sinistra dell'avversario, grida: — *E una*! . . . *E dô*! . . . —, e, rivolgendosi ai compagni, come per dire che stien pronti: — *E tre*! . . . — E tosto di slancio fugge per ripararsi alla sua sede, inseguito dal capogiuoco sfidato, che mira ad afferrarlo e trarlo prigioniero. Ma, pronto, altro dei compagni dello sfidatore parte dalla sua sede e si precipita contro lo sfidato, il quale, vedendosi minacciato, ripara anch'esso alla propria sede, mentre un' altro de' suoi compagni a propria volta esce per inseguire quest' ultimo; se non che, inseguito pur esso da un altro degli avversarii deve far ritorno alla propria sede, non potendo alcuno dei giuocatori farsi assalitore dell' avversario uscito dopo di lui. Lo scopo insomma del giuoco è di far prigionieri (*s'ciavi*) gli avversarii, e tutta l' azione è di combattere i vicendevoli tentativi, sino a che uno dei giuocatori rimanga prigioniero. — Avvenuto questo, i prigionieri si pongono alla distanza di tre passi dalla sede vittoriosa, per entro però il campo; ed allora l'azione si fa più complicata, e devono gli uni mirare a conservare i prigionieri e nello stesso momento a farne di nuovi, e gli altri a lor volta a far prigionieri gli avversarî e nello stesso tempo liberare i proprii, cercando di giungere a toccarli colla mano. — La schiera che riesce a far prigioniera l' avversaria, è vincitrice della lotta, ed ai vinti tocca prestarsi al suo trionfo, sottoponendosi a fare da cavalli e portare i vittoriosi sù e giù per il campo, scena della lotta.

---

93. La fortezza.

Questo giuoco si usa farlo al campo di Marte o ai Giardini Pubblici, ove si hanno dei rialzi di terreno a forma di collina. Nel mezzo della sommità d' uno di essi, che rappresenta la fortezza, si pone fissa una banderuola od una pezzuola, ed i giuocatori quindi si partono in due schiere. La schiera cui tocca star sotto si porta al piano per l'assalto, l' altra al sommo per la difesa. Agli assalitori è permesso tentare la salita da tutti i lati, ma i difensori non possono portarsi oltre il piano della collina, cioè non possono fare neppure un passo nella discesa. Dopo varii tentativi, se agli assalitori riesce d' impadronirsi della bandiera, passano a lor volta a fare da difensori; all' opposto, non riescendo, ed avvenendo che rimangano prigionieri, si torna da capo, restando ognuna delle schiere nella posizione di prima.

FINE.

INDICE

1. *La pimpinela* . . . . . . Pag. 9
2. *Tru, tru, tru, tru, cavalo* . . . . » »
3. *Din-don.* . . . . » 11
4. *Burata-burata* . . . . » 12
5. *Tamburin de Franza.* . . . . . » 14
6. *Recia bela* . . . . » »
7. *Un' orada* . . . . » »
8. *Deo menuelo.* . . . . » 15
9. *Questo dise* . . . . » »
10. *Questo gà fato 'l vovo* . . . . . » »
11. *Campielo, campieleto* . . . . . » »
12. *Dona Impolita* . . . . » 16
13. *Quà i tasta el polso* . . . . . » 17
14. *In dove xestu stà?* . . . . . . » »
15. *Man morta* . . . . » »
16. *Manatole* . . . . » 18
17. *Pugni, pugneti* . . . . » »
18. *Cossa xelo questo?* . . . . . . » 19
19. *Roda, roda* . . . . » »
20. *Punti, punti. ciò* . . . . » »
21. *Punti, punti quindese.* . . . . . » 20
22. *Cavra, xestu 'na cavra?* . . . . . » »
23. *La galina che becola l' erba* . . . » 21
24. *Soldai* . . . . » »

25. *Questo xè l'inferno* . . . . pag. 22
26. *El gratin* . . . . » »
27. *Questo xè mio* . . . . » 23
28. *Sior Antonio Pegorin* . . . . . . » »
29. *Bossolo, bossolo canarin* . . . . . » 25
30. *Tondolo, birondolo* . . . . . . » 26
31. *Salto biralto.* . . . . » 27
32. *Andemo a la guera* . . . . . . » »
33. *El toco* . . . . » 28
34. *Girin, girin, girandola* . . . . . » 29
35. *Gira, gira, rosa* . . . . » 30
36. *In mezo 'l prà* . . . . » 31
37. *La Madona de la Guardiana* . . . . » »
38. *Gira gira, el mio polajo* . . . . . » 32
39. *El mio castel xè belo* . . . . . . » 33
40. *Siora Cate* . . . . » 34
41. *Le pecorele* . . . . » 36
42. *La bela vilana* . . . . » 37
43. *Abasso le muneghete* . . . . . . » 39
44. *Comare, comareta* . . . . » 40
45. *El maestro* . . . . » 41
46. *L'imbasciatore* . . . . » 43
47. *Le porte* . . . , ... » 46
48. *Destirè le vele* . . . . » 48
49. *Maria orba* . . . . » 49
50. *Beca ua.* . . . . » 50
51. *I colori.* . . . . » 51
52. *La Madona in caregheta* . . . . . » 53
53. *Pan duro* . . . . » »
54. *Pan tenero* . . . . » »
55. *Pesa, pesa* . . . . » 54

56. *I brazzi de tela* . . . . . pag. 55
57. *I piteri.* . . . . » 57
58. *El bisato longo* . . . . » 58
59. *El gato e'l sorze* . . . . . . » »
60. *Can e gato* . . . . » »
61. *El Ponte de Rialto.* . . . . . » 59
62 *El bati palo* . . . . » »
63. *Le campane* . . . . » 60
64. *La cariola* . . . . » »
65. *I cavali.* . . . . » »
66. *Chi se vede, eh!* . . . . » 61
67. *Mi fazzo 'l tagiapiera.* . . . . . » 62
68. *Toca fero* . . . . » »
69. *El la gà, che tutti lo sà* . . . . . » 63
70. *El bocolo* . . . . » 64
71. *Scondi erba* . . . . » »
72. *I sbiri e i ladri* . . . . » 66
73. *Galina, porta in cà* . . . . . . » 67
74. *Mi gò 'na puta da maridar* . . . . » 68
75. *La piereta* . . . . » 69
76. *La berlina* . . . . » 70
77. *I mistieri* . . . . » »
78. *El calegher* . . . . » 71
79. *La cocuzza* . . . . » 72
80. *Oselin, vola!* . - . . . . . » »
81. *Vieni, vieni a la castelana* . . . . » 73
82. *A le basse* . . . . » »
83. *Bon dì e bon dò* . . . . » 75
84. *Le cavale orbe* . . . . » 76
85. *La momola longa.* . . . . . . » 77
86. *La momola de la bareta* . . . . » »

87. *El cortelin dei omeni.* . . . . » 79
88. *Gli albori alti* . . . . . . » 80
89. *Massa e pandolo* . . . . . . » 81
90. *Chiba e cheba* . . . . . . » 82
91. *I contrabandieri* . . . . . . » 83
92. *El campanon* . . . . . . » 84
93. *El caselo* . . . . » 85
94. *I pali marzi.* . . . . . . » 86
95. *I s'ciavi.* . . . . » 87
96. *La fortezza* . . . . » 89

ALTRE PUBBLICAZIONI:

Canti Popolari Veneziani raccolti da D. G. Bernoni. Venezia, Tip. Fontana-Ottolini, 1873: Prezzo L. 3,00.

Fiabe e Novelle Popolari Veneziane raccolte dallo stesso. Venezia, Tip. Fontana-Ottolini, 1873: Prezzo L. 2,00

Leggende Fantastiche Popolari Veneziane raccolte dallo stesso. Venezia. Tip. Fontana-Ottolini, 1873: Prezzo Cent. 60.

Preghiere Popolari Veneziane raccolte dallo stesso. Venezia, Tip. Antonelli, 1873: Prezzo L. 1,25.

Indovinelli Popolari Veneziani raccolti dallo stesso. Venezia, Tip. Antonelli, 1873: Prezzo Cent. 30.

Nuovi Canti Popolari Veneziani raccolti dallo stesso. Venezia, Tip. Melchiorre Fontana: Prezzo, Cent. 75.

L'igiene della Tavola dalla bocca del popolo, ossia *Proverbi* che hanno riguardo all'alimentazione raccolti ed ordinati dallo stesso. Venezia, Tipogr. Cecchini e Comp. 1872: Prezzo L. 1,00.